

Super Manual

Ragnarok Online



VICTOR



By: VictorML

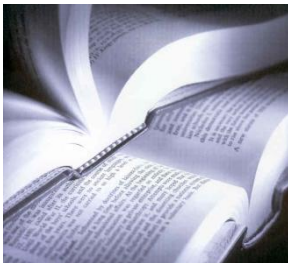


Introdução

O Jogo

É um MMORPG criado pela Gravity, que, no Brasil, é localizado e distribuído pela Level Up! Games. Ragnarök é baseado no mangá coreano de mesmo nome criado por Myoung Jin Lee. A obra mistura mitologia nórdica com um toque oriental.

MMORPG é um termo em inglês para RPG online para múltiplos jogadores. Ao acessar o jogo, você vai encontrar várias outras pessoas. Além disso, ele é um jogo de interpretação, onde você pode criar e desenvolver um personagem. O mundo continua existindo mesmo quando você não está online.



História

O Crepúsculo dos deuses

A mitologia nórdica, ao contrário de muitas outras, sempre acreditou em um fim para seus Deuses, predestinado a acontecer. Esse fim seria o episódio chamado Ragnarök, que pode ser traduzido como o Crepúsculo dos Deuses: uma última batalha épica entre os Aesir, encabeçados por Odin; e os Gigantes, liderados por Loki, o deus das traições e um antigo Aesir.

Estes dois grupos foram rivais desde o início dos tempos, mas os Aesir conseguiram, ao longo de sua existência, prender alguns dos principais Gigantes e o próprio Loki, atado em tortura eterna numa caverna. Pela influência das mentiras de Loki, Rune-Midgard, que é o mundo dos homens, começa a sofrer grandes males, precedidos por um grande e rigoroso inverno e pelo começo de batalhas e caos entre os seres humanos.

O sol e a lua, Sol e Mani, são finalmente consumidos pelos dois lobos míticos que os perseguem pelos céus (estes lobos, de acordo com a mitologia, são os causadores dos eclipses solares e lunares). Quando Sol e Mani são devorados pelos lobos, a terra treme, e assim vários seres, incluindo Loki e Fenrir, (um de seus muitos filhos, um gigantesco lobo) são soltos, desencadeando o Ragnarök. Os Aesir alertados juntam-se aos Einherjar, os valorosos guerreiros mortos, e aos Vanas, os espíritos naturais, e rumam ao campo de Vigrid, onde, há muito tempo atrás, havia sido predito que a última batalha tomaria forma.

De um lado, os Aesir, Vanas e Einherjar, e do outro, os Gigantes do Gelo, o exército de mortos de Hel (o inferno) e Loki e seus seguidores. Uma grande batalha acontece, marcando o fim dos deuses e dos gigantes: Odin é morto por Fenrir, mas o fere mortalmente; Thor mata Jomurgand, a serpente gigante que habita Midgard, mas é envenenado por ela; Loki é morto e mata

Heimdall, um dos mais valentes dos Aesir. O céu escurece e as estrelas caem em Midgard, que é consumida pelo fogo e depois tragada pelo mar.

Poucos dos antigos Aesir sobrevivem, e o Ragnarök destrói também Rune-Midgard. Das ruínas da batalha, um novo Sol subirá aos céus, e uma nova terra se erguerá dos mares. Lif e Lifthrasir, os dois únicos humanos sobreviventes, repovoarão o mundo, agora livre de seus males, num tempo de harmonia entre deuses e homens.



Requisitos

Requisitos Mínimos

Sistema Operacional	Windows 98SE/ME/2000/XP
CPU	Pentium 700 ou equivalente (Athlon, Celeron)
RAM	128Mb ou superior
VGA	Placa de vídeo de 8Mb de memória de vídeo, compatível com DirectX. DirectX 8.0 ou superior
Som	Placa de som compatível com DirectX
Outro	1gb ou mais de espaço em disco disponível
Conexão à Internet	Modem 56K

Requisitos Recomendados

Sistema Operacional	Windows 98SE/ME/2000/XP
CPU	Pentium 700 ou equivalente (Athlon, Celeron)
RAM	256Mb ou superior
VGA	Placa de vídeo de 32Mb de memória de vídeo, compatível com DirectX. DirectX 8.0 ou superior
Som	Placa de som compatível com DirectX Suporte a Som 3D Surround
Outro	1gb ou mais de espaço em disco disponível
Conexão à Internet	Conexão a Banda Larga



Atributos

STR/FOR – Força

Principal atributo ofensivo. Cada ponto em STR aumenta, além de seu limite de peso, um ponto em Atk. Contudo, o grande bônus de STR vem em seus múltiplos de 10, onde o dano máximo causado recebe também um bônus. Manter a STR em múltiplos de 10 (Depois dos modificadores) é extremamente aconselhável.

VIT – Vitalidade

Atributo defensivo primário, e também usado basicamente para aumentar o HP do seu personagem. Cada ponto de VIT lhe acrescenta 1% do HP. A cada múltiplo de 20, a VIT confere defesa contra ataques, neste caso, cada ponto de VIT "absorve" 0.8 pontos de ataque:(Bonus vai ser nerfado da BRO em breve, assim como foi em outros.) Embora em primeira vista esse número parece ser pequeno, ele não é de fato: VIT é aplicada por último em redução de danos, o que pode - e fará - uma grande diferença nos danos finais. VIT também auxilia a resistir a status negativos, como Stun: Esse é um Bônus "escondido", em outro multiplo. Quanto maior sua vitalidade, maior será sua resistência: Vale lembrar que 110 de VIT lhe garante imunidade a Status negativos por ela baseados. E por fim, quanto maior sua VIT maior será a recuperação de HP por Pots/Ticks. Deve, também, ser fechada em múltiplos de 10 por causa do Bônus.

AGI – Agilidade

Atributo defensivo secundário, também se faz um ótimo ofensivo. Cada ponto de AGI vai lhe garantir um ponto de Flee. E, a cada cinco pontos de AGI um ponto de ASPD (0.2 ASP por ponto de AGI). Vale lembrar que durante o uso de Skills ou Items que aumentam a ASPD, o número pode ser não redondo, o que faz seu ASPD ser arredondado sempre para baixo. Ainda é importante frisar que, com ASPDs muito elevados, durante o uso de Skills essa diferença é bem abatida. Sempre programar junto com a DEX para uma ASPD fechada em X.0 / X.1 / X.2 (Já que é arredondado para baixo, você perderia muito se fosse X.8 ou X.9, pois contaria como X.0, esses 0.8 / 0.9 seriam perdidos).

DEX/DES – Destreza

Atributo ofensivo secundário. A Destreza entre outras, tem a principal função de aumentar o seu HIT, e portanto, assim a chance de acerto contra seus adversários - ou seja, cada ponto de DEX lhe confere um ponto de HIT. Vale lembrar que a cada 5 pontos de DEX você recebe um bônus de um ponto de Atk, e cada 20 pontos de DEX lhe confere um ponto de ASPD. Por tanto, aconselhável mantê-la em múltiplo de 20, e, em segundo caso, múltiplo de 5. Sempre programar junto com a AGI para uma ASPD fechada em X.0 / X.1 / X.2 (Já que é arredondado para baixo, você perderia muito se fosse X.8 ou X.9, pois contaria como X.0, esses 0.8/0.9 seriam perdidos).

INT – Inteligência

Atributo ofensivo terciário, também se faz um ótimo defensivo. A Inteligência acrescenta 0.8 pontos de MDEF, além de elevar o nível de seu SP. A cada 6 pontos é conferido o bônus de Recuperação de SP por segundo, portanto, recomendável que seja utilizada em múltiplos de 6. Assim como VIT, quão maior sua INT, maior será a recuperação de seu SP por itens que isso lhe garante. Também é possível deixá-la nos valores 8~14~20, para que, com Bênção, feche em múltiplos de 6. Mas nem existirá um sacerdote para Buffá-lo.

LUK/SOR – Sorte

Atributo pouco usado, se fazendo o atributo ofensivo e defensivo quaternário. De qualquer maneira, cada 3 pontos em LUK lhe adiciona 1 de Critical cada 5 pontos em LUK lhe adiciona 1 de atk, e a cada 10 um ponto de Esquiva Perfeita.

Cálculo dos Atributos

Essa seção trás fórmulas para o cálculo dos pontos de atributos que são ganhos e que são necessários para se evoluir um atributo.

A cada Nível de Base que o personagem ganha certa quantia de pontos de atributos. Esses pontos podem ser usados para evoluir os 6 atributos. A quantia de pontos de atributos ganhos em cada nível de base pode ser calculada pela fórmula: [Nível Base do Personagem / 5] + 2.

O custo para evoluir os atributos aumenta conforme o atributo evolui, não contando os bônus. Para se calcular quanto é necessário para aumentar um atributo deve-se usar esta fórmula:

$[(\text{Atributo Base} - 1) / 10] + 2.$
--

Exemplo: Com 40 de Agi seriam necessários:

$$[(\text{Atributo Base} - 1) / 10] + 2. = [(40-1)/10] + 2$$

$$[39/10] + 2$$

3 + 2 = 5 pontos de atributos para se evoluir para 41 de Agi.



Servidores

Antes existia somente um servidor: Loki. Depois surgiu o servidor Chaos, e, mais tarde o servidor Íris. Com o passar do tempo, o servidor Chaos era a melhor escolha, pois tinha uma quantidade média-alta de pessoas, evitando lags duradouros; os eventos sempre começavam em horários medianos, nunca cedo (como no servidor Loki) e nunca tarde (como no servidor Íris). Além disso, era o que tinha menos bugs.

Para se enquadrar no padrão mundial, todos os servidores se fundiram em um só: o servidor Odin.

Vendo que muitos jogadores paravam de jogar por causa do acesso pago, foi criado um novo servidor gratuito: Thor, que, em relação ao servidor Odin, tem algumas vantagens e desvantagens.

Servidor Premium: Odin

- Acesso pago; você precisará de créditos ou um plano de assinaturas para jogar.
- Servidor clássico, com todos os equipamentos, cartas e itens convencionais disponíveis dentro do jogo.
- ROPs com 20% de desconto.
- Limite de segurança para aprimoramento de equipamentos.
- Programa de fidelidade, com prêmios especiais para assinantes.
- EXP padrão: 1.0x.
- Perda de 1% de experiência ao ser derrotado por um monstro.

*Não é possível transferir itens, personagens ou Zeny's entre os servidores.

Servidor Gratuito: Thor

- Acesso gratuito.
- EXP: 1.5x.
- ROPs e itens exclusivos.
- Perda de 5% de experiência ao ser derrotado por um monstro.
- Os itens derrubados, os monstros, suas quantidades e suas localizações serão diferentes.
- Remoção da Carta Creamy, dos itens Asa de Mosca e Asa de Borboleta.
- Mapas com modo PVP ativado, com MVPs próprios.
- MVPs não derrubam cartas.
- Os monstros Pupa, Ovo de Peco Peco, Ghostring, Maya Macho, Deviling, Goblin, Cobold, Zerom, Marc, Esqueleto Operário, Fen, Sohee, Matyr, Verit, Sapo de Thara e Vitata não derrubam cartas. Estas cartas (exceto MVP, Ghostring, Maya Macho e Deviling) serão vendidas normalmente em NPCs por ROPs.

- 4 NPCs venderão itens exclusivos para os jogadores.

*Não é possível transferir itens, personagens ou Zeny's entre os servidores.



Informações básicas

Tela / Interface

Existem 11 comandos básicos visíveis na tela do jogo. São eles:

Atalhos (F12)

Arraste itens ou habilidades para os espaços desse menu para acessá-los rapidamente (teclas F1 a F9).

Inventário (ALT+E)

Exibe todos os seus itens e equipamentos. Um clique com o botão direito sobre um deles abre uma janela de descrição.

Informações básicas (ALT+V)

- Mostra as informações vitais do personagem:
- HP: Energia
- SP: Magia
- Base: Nível de Base. Permite que você aumente seus atributos.
- Classe: Nível de Classe. Permite que você aprenda habilidades da sua profissão.
- Peso: mostra quanto você está carregando e sua capacidade máxima. Ao atingir 50%, você perde a regeneração de HP e SP; aos 90%, você não pode atacar nem usar habilidades.
- Zeny: mostra quanto dinheiro você tem.

Equipamento (ALT+Q)

Mostra quais armas e armaduras você está usando.

Barra de HP e SP

Mostram quanta energia e magia você ainda tem.

Status (ALT+A)

Abre a janela de atributos.

Opções (ALT+O)

Abre as configurações de música (o volume do BGM – música de fundo – e o volume dos efeitos) e os “skins” (aparência da interface) disponíveis.

Habilidades (ALT+S)

Mostra a janela de habilidades.

Mapa (CTRL+TAB)

Mostra o mapa.

Sala de Chat (ALT+C)

Mostra a janela de criação de salas particulares.

Lista de Contatos (ALT+Z)

Abre a janela de contatos.

Comandos Básicos

Rotação

Para rodar seu ponto de vista ao redor do personagem, pressione e segure o botão direito do mouse enquanto o arrasta na horizontal.

Ângulo

Para mudar o ângulo de visão, pressione e segure a tecla SHIFT junto com o botão direito do mouse, enquanto o arrasta para cima e para baixo.

Zoom

Para aproximar ou afastar seu ponto de vista do personagem, pressione e segure a tecla CTRL e o botão direito do mouse, enquanto arrasta o mouse na vertical. Como alternativa, use a roda de rolagem do mouse.

Atalhos

- /nc ou /noctrl – Você não precisará segurar o ctrl para atacar automaticamente.
- /ns ou /nosifht – Você não precisará segurar o sifht para usar magias de suporte em monstros.
- INSERT Faz o personagem se sentar e levantar.
- ALT + 1-9 Executa comandos e falas pré-selecionadas.
- ESC Abre a janela para sair do jogo ou trocar de personagens.

Mapa



Dicionário

No bRO a pessoas usam termos em inglês e muitas vezes abreviados para definir as coisas. Para quem não sabe e ainda fica perdido, aí vai a definição de alguns:

- RO (Ragnarok Online) – A abreviação do jogo.
- bRO (Brasil Ragnarok Online) – A abreviação da versão brasileira de Ragnarok.
- PvM (Player Versus Monster - Jogador contra monstro) – É você caçar para upar.
- MvP (Most Valuable Player - Jogador mais valioso) – No Ragnarok existem monstros muito fortes que são considerados “chefes”, que, por aqui, são chamados de MvP.
- PvP (Player Versus Player - Jogador contra jogador) – É você atacar um outro personagem. No Ragnarok existem salas para as pessoas se confrontarem, matar outros sem precisar estar em horário de WoE. Além disso, no servidor Thor, existem mapas com PvP livre. No servidor Odin, às vezes alguns mapas são liberados por causa de algum evento.
- WoE (War of Emperium - Guerra do Emperium, GdE) – Guerra entre os clãs pela posse de castelos que acontece duas vezes por semana.
- Upar – Ganhar experiência matando monstros, fazendo assim seu nível de base e classe subirem.
- Party (Grupo) – Através do comando “/organize nomedogrupo” você monta um grupo e pode chamar varias pessoas para se unir a você. Podendo ser usado para upar, saber onde os outros estão, pegar buffs, conversar e etc.
- Leech (Sanguessuga) – Ganhar experiência através de grupo onde quem está recebendo “leech” fica parado sem fazer nada enquanto os outros upam.
- Slave (Escravo) – Slave é quem ajuda os outros a upar apanhando, buffando, curando e tudo mais que puder sem dividir experiência. É muito comum comercializarem o slave.
- Zeny – Moeda do Ragnarok.
- Buffs – São habilidades que aumentam alguma característica do personagem.
- Noob (Iniciante, idiota) – Pessoas que não sabem o que fazem ou falam.

- FDP – Filho da Puta.
- KS (Kill Steal - Morte Roubada) – Pessoa que ataca o monstro que você está atacando; conseqüentemente rouba sua experiência.
- Xp/Exp (Experiência) – Experiência adquirida.
- LOOTER (Roubo de itens) – Pessoa que rouba os itens no chão que ainda tem dono.
- Build (Construção) – É como é chamada a previsão para seu personagem no level final (99). Um personagem bem planejado sempre será melhor do que um que não foi planejado. Então, para evitar remakes, crie sua build final antes mesmo de criar seu personagem.
- Remake – É quando você deleta seu personagem para fazer outro igual, só que mais elaborado, muitas vezes com uma Build melhor.
- Bug – São erros do jogo, que são corrigidos em atualizações.
- Sprite – É o desenho do personagem.
- Skill – Habilidades.
- Char (Character - Personagem) – Abreviação para os personagens.



Informações Intermediárias

Comandos intermediários | Atalhos do teclado

- /tip: Abre a "Dica do Dia"
- /h ou /help: Mostra a lista de comandos.
- /music: Liga ou Desliga a Música de Fundo
- /sound: Liga ou Desliga os Efeitos Sonoros
- /effect: Liga ou Desliga alguns Efeitos Gráficos
- /where: Mostra sua localização atual com as coordenadas do mapa
- /skip: Liga ou Desliga a opção de Pular Frames
- /v(0~127): Controla o volume dos Efeitos Sonoros
- /bv(0~127): Controla o volume da Música de Fundo
- /ex <Nome de um Personagem>: Bloqueia mensagens particulares de um personagem
- /ex: Mostra a lista de personagens bloqueados

- /in <Nome de um Personagem>: Desbloqueia as mensagens particulares de um personagem
- /inall: Desbloqueia todas as mensagens particulares
- /exall: Bloqueia todas as mensagens particulares
- /organize "Nome do Grupo": Para organizar um grupo. Digite "/leave" para deixar o grupo.
- /sit: Senta. Se já estiver sentado, levanta.
- /stand: Levanta. Se estiver levantado, senta.
- /chat: Cria uma Sala de Chat
- /q: Sai de uma Sala de Chat
- /organize "Nome do Grupo": Organiza um grupo
- /leave: Deixa um grupo
- /expel <Nome de um Personagem>: Exclui um personagem de seu grupo (sem < >)
- F12 - Mostra uma tela de atalho que permite que você arraste Itens, Equipamentos, e/ou
 - Habilidades para um acesso mais rápido.
 - Se você for o líder do grupo, você pode convidar alguém para seu grupo, clicando com o botão
 - direito do mouse no personagem.
 - [Alt] + [End]: Liga ou Desliga a Barra de HP/SP
 - [Alt] + [Home]: Liga ou Desliga o Cursor do Solo
 - [Insert]: Faz o personagem sentar ou levantar. (Atalho para /sit ou /stand)
 - [Alt] + [=]: Estabeleça o intervalo de erro entre as cartas.
 - [F10]: Para acertar a janela de Chat / [Alt] + [F10]: Liga ou Desliga a janela de Chat
 - Como enviar mensagens: Coloque o nome de um personagem no lado esquerdo da caixa de mensagens
 - e digite a mensagem do lado direito. A tecla TAB ajuda a alternar entre estas caixas.
 - /emo,/!,/?,/lala,/amor,/amor2,/gt,/ideia,/grr,/grr2,/\$/...,/vlw,/aiai,/desc,/heh,/gt2,/hmm,/o
 - k,/n,/uau,/o,/x,/sos,/go,/snif,/mal,/bj,/bj2,/pif,/s: Emoticons correspondentes a Alt + (1~9)
 - Ctrl + (=-\)
 - Como falar com o grupo : Adicione "%" na frente das mensagens ou pressione [CTRL] + [ENTER]
 - após digitar a mensagem.
 - Para gravar imagens de telas: Pressione [Print Screen] ou [Scroll Lock]
 - /memo: Memorizar este local como Ponto de Portal (Requer a habilidade Portal)
 - /snap: Liga ou Desliga Snap para lutas. /skillsnap: Liga ou Desliga Snap para Habilidades.
 - /itemsnap: Liga ou Desliga Snap para itens no chão.
 - /savechat: Para salvar o conteúdo do Chat (importante quando for relatar algo)
 - /report : Salva o conteúdo do chat para relatar ao GM.
 - /camera: Liga ou Desliga Zoom de Câmera. /miss: Liga ou Desliga a opção de Mostrar "Miss".

- Como abrir a janela de mensagens: Pressione [Alt] + [H]
 - /fog : Você pode ligar e desligar o efeito de Névoa
 - /pvpinfo: Permite que você veja sua colocação.
 - /notalkmsg : ativa ou desativa a exibição de diálogos na tela de chat.
 - /bingbing : fique digitando este comando para girar seu personagem ^.^;;
 - /bangbang : fique digitando este comando para girar seu personagem ^.^;;
 - /aura : Você pode simplificar o efeito de aura . Ligado Desligado
 - /showname : Muda a indicação do nome do personagem.
 - /q3 : /quickspell (/q1) + /quickspell2 (/q2)
 - /set1 : /noctrl + /showname + /skillfail
 - /doridori : fique digitando este comando para sacudir a cabeça de seu personagem ^.^;;
 - /quickspell : Você pode utilizar a habilidade do F9 clicando o botão direito do mouse.
 - /emotion : Mostra a lista de Emoticons disponíveis.
 - /hi ou /hi sentença : Dizer oi para todos os personagens na sua lista de amigos.
 - /notrade : impede que negociações sejam feitas.
 - /battlemode : Use as teclas Q ~ O para as habilidades da linha 2 de atalhos.
 - Use as teclas A ~ L para as habilidades da linha 3 de atalhos.
 - Use as teclas Z ~ > para as habilidades da linha 1 de atalhos.
 - Você pode enviar mensagens de chat apertando as teclas Enter/Espaço.
 - /alchemist : Mostra a qualificação dos top 10 Alquimistas.
 - /blacksmith : Mostra a qualificação dos top 10 Ferreiros.
 - /window : este comando faz com que as janelas 'grudem' uma com as outras.
 - /skillfail : Não mostre mensagem vermelha de falha na habilidade na tela.
 - /notalkmsg : Não mostrar conversas na tela Ligado Desligado
 - /noshift : Você pode usar habilidades sem a tecla shift.
- LIGADO/DESLIGADO
- /noctrl : Você pode atacar normalmente sem pressionar a tecla Ctrl.
- Ligado Desligado
- /quickspell2 : Habilita o 'scroll' do mouse para as habilidades do F7 e F8.
 - /loginout: Não são mostradas mensagens quando Membros da Guilda e Amigos se conectam ou
 - desconectam do jogo. On Off
 - /shopping: Clique no nome da loja para abri-la e clique com o botão direito para fechá-la On
 - Off
 - ALT+Y : Uma janela para vários comandos se abrirá.
 - /hunting : Mostra a lista de caça.

Classes

O Aprendiz

Aprendizes não possuem nenhum tipo de especialidade, além da determinação de se tornarem melhores e mais fortes. Todos em Rune-Midgard já foram aprendizes no início de suas aventuras e escolheram caminhos diferentes, tornando cada habitante deste mundo fantástico um ser único, seja pela escolha do cabelo, a distribuição dos atributos ou os equipamentos usados.

Como aprendiz, você deverá batalhar por 9 Níveis de Classe até que possa escolher e passar no teste de uma das 6 Primeiras Classes.

- Nivel 1 O Aprendiz pode fazer negociações com outros jogadores.
- Nivel 2 O Aprendiz pode se expressar através de emoticons (alt+0, alt+1, etc...)
- Nivel 3 O Aprendiz pode se sentar para recuperar HP/SP mais rápido (apertando a tecla "insert" do teclado)
- Nivel 4 O Aprendiz pode criar a sua própria sala de chat (alt+c)
- Nivel 5 O Aprendiz pode entrar em um Grupo.
- Nivel 6 O Aprendiz pode acessar seu Armazém através de um Kafra.
- Nivel 7 O Aprendiz pode criar o seu próprio grupo.
- Nivel 8 O Aprendiz pode julgar outros jogadores (ainda não implementado)
- Nivel 9 O Aprendiz pode escolher e se tornar uma das Primeiras Classes.

Super Aprendiz

Para aqueles que não querem se transformar em 1ª e 2ª classe, agora existe a opção de se tornar Super Aprendiz ao atingir o Nível de Base 45.

Para conseguir isso, fale com Tzerero em Aldebaran. Como um Super Aprendiz, você pode treinar até atingir o nível de classe 70, e aprender a maioria das habilidades da primeira classe.

Além disso, se você nunca morrer até virar um Super Aprendiz, você ganha +5 em todos os atributos, ficando com um total de +10 (Obs.: morrer no campo de treinamento também conta).

Fúria Angelical

Para invocar esta habilidade, é necessário estar com experiência de base "fechada" em x0.0% e digitar:

"Anjo da Guarda, você pode me ouvir?"

Eu sou [Seu Nick Aqui], um Eterno Aprendiz!

Eu preciso da sua ajuda, por favor!

[Qualquer coisa, mas você tem que digitar algo]

Observações:

Você tem que digitar todas as frases, não pode errar nenhuma letra e não pode digitar muito rápido. Você precisa ter um chat meio "cheio", com umas ~7 frases.

Classes 1-1

Arqueiro

A Guilda dos Arqueiros se encontra, no mapa, ao norte de Payon. Quando você tiver alcançado nível de classe 10 como Aprendiz, poderá se inscrever para o teste, que consiste em recolher 3 tipos de troncos. Para consegui-los, será preciso caçar o monstro Salgueiro. Você terá que recolher diferentes tipos de troncos e entregá-los ao Guia dos arqueiros de Payon na Vila dos Arqueiros. Você deve juntar 25 pontos em troncos, e cada tronco tem uma pontuação diferente.

- Tronco Estéril – 1 ponto.
- Tronco Sólido – 3 pontos.
- Tronco de Alta Qualidade – 5 pontos.

Espadachim

Para se tornar um Espadachim você deve ter Nível 10 de Classe como Aprendiz e muita coragem para encarar o teste. Ele é realizado na Guilda dos Espadachins, que se encontra numa das ilhotinhas de Izlude, a cidade satélite de Prontera. Chegando lá, converse com o chefe da Associação dos Espadachins.

O primeiro teste de coragem é falar com um NPC mal encarado. Em seguida, você deve completar as 3 etapas do teste em até 10 minutos.

Gatuno

Para se tornar um Gatuno você precisa ter ao menos Nível 10 de Classe como Aprendiz e ser destemido o bastante para roubar cogumelos de uma fazenda!

Vá até a Guilda dos Gatunos no primeiro andar da Pirâmide próxima a Morroc e converse com o NPC Guia dos Gatunos. Ele lhe pedirá 25 pontos de cogumelos.

Em seguida, volte para as ruínas de Morroc (moc_ruins) e converse com outro NPC, que lhe indicará onde é a fazenda de cogumelos. Quando conseguir os 25 pontos, você deve retornar à Guilda dos Gatunos. Existem dois tipos de cogumelos, e cada um tem pontuações diferentes.

- Cogumelo Borrachento – 1 ponto.
- Cogumelo Venenoso – 3 pontos.

Mago

Para se tornar um Mago, você precisa ter Nível de Classe 10 como Aprendiz e passar num teste que exige memória e determinação na Guilda de Magos, que fica dentro da cidade de Geffen, à Noroeste.

Converse com a Guardiã da Guilda dos Magos na Academia de Geffen. Cuidado para não se distrair com o charme da garota! Ela lhe dará tubo de ensaio vazio e o número de uma mistura.

Procure a fórmula na prateleira para completar a quest. Misture tudo na máquina de misturas e leve o resultado para a Guardiã da Guilda dos Magos. Se sua fórmula estiver certa, você se tornará um Mago.

Solução 1:

- 2 Jellopy.
- 3 Felpas.
- 1 Leite.
- Solução de Payon.
- Pó especial número 8472.

Solução 2:

- 3 Jellopy.
- 1 Felpa.
- 1 Leite.
- Pó especial número 3735.

Solução 3:

- 6 Jellopy.
- 1 Felpa.
- Solução de Payon.
- Pó especial número 2750.

Solução 4:

- 2 Jellopy.
- 3 Felpas.
- Solução de Morocc.
- Pó especial número 5429.

Mercador

Para se tornar um Mercador, primeiro você precisa alcançar Nível de Classe 10 como Aprendiz. Depois, vá até a Guilda dos Mercadores na cidade portuária de Alberta.

Lá, procure o Chefe Mansur e pague a inscrição na Guilda dos Mercadores. Você precisará de 1000 zeny, mas poderá dividir este valor em duas parcelas de 500 zeny.

Depois, vá até a sala sul e fale com o Mercador. Ele vai te dar uma caixa de entrega e indicar onde você deve levá-la. Vá até a cidade, encontre o NPC e entregue a ele a caixa. Ele te dará um recibo. Entregue-o ao Mercador da sala sul e converse novamente com o Chefe Mansur para se tornar um Mercador.

Noviço

Após atingir o nível de classe 10 como Aprendiz, você estará pronto para se tornar um Noviço. Para isso, será necessário ir até a Catedral de Prontera que fica a Nordeste da cidade.

Chegando lá, entre na sala à sua direita e converse com o Bispo Tomas Cerbantes. Em seguida, visite um dos 3 peregrinos que ele indicar e fale novamente com o Bispo.

- O Irmão Bartolomeu, que está próximo a uma ponte (prt_fild00 209 218).
- A Irmã Matilda (moc_fild07 41 354), que se isolou no deserto.
- O Irmão Simão (prt_fild03 364 255), que foi viver com os yoyos.

Taekwon

Fale com o monge que esta no meio da cidade de Payon depois de completar 10 níveis de classe como aprendiz. O Monge irá avaliar-lo fazendo alguns testes para determinar o quão qualificado você está para se tornar um Taekwon. Seus testes são compostos de varias questões que irão requerir respostas que sejam compatíveis com um guerreiro honrado e concentrado em sua própria melhoria.

- Depois de conseguir level 10 de Aprendiz vá para Payon.
- Fale com o Monge no meio da cidade.
- Se o Monge lhe pedir para treinar um pouco mais, saia e ganhe mais um level de Base.
- De as respostas mais morais para as perguntas do Monge, e ele irá te promover à Taekwon.

Classes 2-1

Bruxo

Os Magos de Nível de Classe 40, ou mais podem se tornar Bruxos após serem aprovados numa serie de testes teóricos e práticos de seus conhecimentos sobre magia. A Guilda dos Bruxos encontra-se no mais alto aposento da Torre de Geffen (gef_tower 111 37).

Chegando lá, fale com a bruxa. Ela vai pedir que você consiga os itens de uma dessas duas listas:

Lista 1:

- 55 Gemas Vermelhas.
- 55 Gemas Azuis.
- 55 Gemas Amarelas.

Lista 2:

- 55 Cristas Azuis.
- 55 Frecores do Vento.
- 55 Sangues Escarlates.
- 55 Vidas Verdejantes

Atenção: se você está no nível 50, pode pular este teste.

Em seguida, fale com o Bruxo Misterioso (gef_tower 102 24). Ele fará uma série de perguntas. Você precisa acertar pelo menos 8 para passar para a próxima fase. Para terminar, fale novamente com o Bruxo Misterioso. Ele irá propor mais um desafio: enfrentar monstros das propriedades Água, Terra e Fogo.

Caçador

O teste de Caçador exigirá uma destreza sem igual dos Arqueiros que alcançarem Nível de Classe 40, ou mais. Será preciso recolher itens, identificar alvos e responder um questionário. Para começar, vá até a Guilda dos Caçadores (dentro de pay_fild10, coordenadas in_hunter 99 99) e fale com Dejiko, a Caçadora. Ela fará uma série de perguntas sobre as regras de conduta do jogo. Em seguida, fale com a Recepcionista Caçadora de Demônios (coordenadas in_hunter 55 99). Ela pedirá que você consiga alguns itens e contará que o Mestre da Guilda está em uma viagem de negócios em algum lugar entre Payon e a Vila dos Arqueiros. Se você encontrá-lo, ele te dará instruções para fazer o teste e 200 Flechas de Prata.

O Mestre da Guilda te levará até uma casa ao norte de Payon (coordenadas payon_in01 125 100). Você terá que derrotar os monstros no tempo determinado. O switch no campo será ativado. Destrua o switch e corra para o portão. Cuidado com as armadilhas e os monstros horrorosos. Quando terminar os testes, pegue o certificado com o Mestre da Guilda e leve-o até Dejiko, a Caçadora (coordenadas pay_fild10). Para comemorar sua conquista, você ganhará presentes!

Cavaleiro

Na cavalaria de Prontera (prt_in 88 101) fica a Guilda dos Cavaleiros, que aceita somente Espadachins de Nível de Classe 40 ou mais, e que sejam pessoas corajosas, leais, com compaixão e conhecimento. Vá até lá e fale com o Chefe dos Cavaleiros e, em seguida, com o Cavaleiro Dedicado (prt_in 75 107), que explicará o primeiro teste. Ele lhe pedirá uma das duas listas.

Lista 1:

- 5 Bigodes de Anão Ancião.
- 5 Asas de Morcego Vermelho.
- 5 Amuletos dos Orcs.
- 5 Pós de Traça.
- 5 Línguas de Réptil (Item mais raro da lista).
- 5 Crinas.

Lista 2:

- 5 Patas de Inseto.
- 5 Corações de Sereia.
- 5 Flores de Planta Carnívora.
- 5 Carnes de Ostra (Item mais raro da lista).
- 5 Frigideiras Velhas.
- 5 Cascos de Caramujo.

Atenção: se você está no nível 50, não precisa fazer esse teste.

Em seguida, fale com o Cavaleiro Honroso (prt_in 71 91). Ele dará uma aula sobre os Cavaleiros e fará algumas perguntas. O próximo passo é falar com o Cavaleiro das Lutas (prt_in 79 94). Você terá que derrotar monstros de nível igual ou mais alto que o seu. Depois, encontre a Cavaleira Educada (prt_in 69 107). Ela contará uma história e fará perguntas sobre as regras de conduta do jogo.

Agora você precisa falar com o Cavaleiro Devotado (prt_in 70 99) e meditar em uma sala cheia de monstros bonzinhos. Para terminar, você tem que passar por uma entrevista de emprego com o Cavaleiro Modesto (prt_in 87 92) para saber se você está qualificado para se tornar um Cavaleiro. Agora só precisa falar com o Chefe dos Cavaleiros e completar as quests que ele indicar.

Ferreiro

Um Ferreiro caolho que vive em Geffen transformará os jovens Mercadores de Nível de Classe 40 ou mais em Ferreiros, mas somente depois que você fizer algumas entregas para ele. A primeira coisa a fazer é se inscrever na Guilda dos Ferreiros (geffen_in 110 169) em Geffen. Para isto, fale com o Mestre Ferreiro. Depois, procure o Ferreiro Rodolfo numa casa ao sul de Alberta (alberta_in 174 22). Ele vai testar seus conhecimentos para saber se você é bom o suficiente para conseguir finalizar essa tarefa. Em seguida, ele pedirá que você junte alguns materiais para forjar uma arma pra um cliente.

Você terá que viajar para Geffen (geffen 46 164, fale com Byslitter), Morroc (morocc 27 112), fale com Whichebain), Payon (payon 151 39, fale com Telpitz) e Comodo (comodo 158 342, fale com Bismark). Cada cliente quer um tipo de arma, então, se você souber onde fica cada uma delas, economizará tempo. Faça a entrega e pegue um recibo com o Ferreiro Rodolfo (alberta_in 174 22). Em seguida, procure o Mestre Ferreiro (casa a sudeste de Geffen, geffen_in 110 169). Ele dirá para que você vá até a Ferreira Chiara Luna, que está na face oeste do lago de Morroc (morocc 95 133).

A Ferreira Chiara Luna fará 5 perguntas. Para passar o teste, você precisa fazer o número de pontos inidaco. Se passar, receberá o certificado. Entregue seu certificado ao Mestre Ferreiro (geffen_in 110 169), torne-se um Ferreiro e ganhe itens.

Mercenário

O Homem Sedento de Sangue aceitará para o teste de Mercenários somente os Gatunos que tiverem Nível de Classe 40 ou maior, que sejam capazes de encontrar segredos ocultos, identificar inimigos entre amigos e de desaparecer quando necessário.

Ao chegar na Guilda dos Mercenários (in_moc_16), a primeira coisa a fazer é falar com o Mercenário (in_moc_16 19 33). Em seguida, faça sua inscrição para o teste com Kain (in_moc_16 25 90). Aqui, preste atenção: se você falar com ele, ele irá fugir para os pilares. Então, pra conseguir se inscrever, você precisa segui-lo. Também é preciso ter paciência, pois somente um gatuno pode participar do teste de cada vez.

Após fazer sua inscrição, fale com o Ninguém (in_moc_16 19 154). Primeiro ele irá se esconder, mas depois ele conversa com você. Ele fará um

teste com 10 perguntas, você precisa acertar 9 para passar. Se não conseguir, você terá que falar novamente com o Kain, mas fique tranquilo, pois ele dará dicas para a maioria das perguntas.

Depois desse teste, fale com Bastif (in_moc_16 21 165). Ele explicará o próximo teste, que começa quando você entrar na sala de chat. Derrote 6 monstros chamados “Vítima” no tempo estipulado. Cuidado com as armadilhas! Fale novamente com o Senhor da Guilda, Ninguém, Bastif e Kain. Você ganhará itens por cada teste que passou e será mandado para outra sala. Para terminar, leve seu certificado para o Mercenário (in_moc_16 149 80).

Mestre-Taekwon

Quando estiver 40-50 Classe, vá até o Centro de payon, e procure por Moohyun.

Ele vai pedir a você para falar com moogang em Comodo, ele fica na montanha. Siga a estradinha da montanha que você acha ele.

Ele pedirá a seguinte lista de itens:

- 1 Vento Bruto
- 1 Gelo Místico
- 1 Coração Flamejante
- 1 Natureza Grandiosa

Ele vai mandá-lo para a Sala do Sol. O NPC aqui vai então recitar um poema relativo às habilidades do Star Gladiator, e em seguida vai perguntar quando o Sol te abençoa. A resposta é nos dias Pares e contra monstros Pequenos. Ele então o mandará para a Sala da Lua, onde outro NPC vai recitar o poema de novo e vai perguntar quando a Lua te abençoa. Dias Ímpares, contra monstros Médios.

Ao falar com ela, ela te pedirá 2 Itens.

- 1 Poeira Estelar
- 1 Fragmento Estelar

Após entregar os itens a ela. Fale novamente com o tal do Moogang e ele te fará um Mestre Taekwon

Sacerdote

Sua fé será testada de várias formas e erros não são permitidos, podendo pôr até a sua própria vida em risco. É exigido que você tenha ao menos Nível de Classe 40, como Noviço.

A primeira coisa a fazer é falar com o Bispo Tomas Sebantes na Catedral de Prontera (prt_church 16 41). Seu teste será falar com o Irmão Simão (prt_fild03 364 255), a Irmã Matilda (moc_fild07 41 354) e o Irmão Bartolomeu (prt_fild00 209 218). Se tiver qualquer dúvida, procure a Irmã Cecília, que também fica na Catedral de Prontera (prt_church 26, 24). Atenção: se você tiver nível 50, não precisa fazer este teste. Depois, fale novamente com Bispo Tomas Sebantes (prt_church 16 41) e faça o teste.

- Os vícios: monstros morto-vivos fracos.
- 4 tentações: demônios vão tentar fazer com que você desista de mudar de profissão.
- 6 espíritos malignos: monstros morto-vivos fortes.

Dica: um sacerdote pode te ajudar no teste. Para isso, ele precisa de um rosário.

Para terminar, fale com a Cecilia (prt_church 27 24) e depois com o Bispo (prt_church 16 41). Você irá ganhar um livro e, se tiver nível 50, ganha uma bíblia.

Classes 2-2

Alquimista

Vá até a Guilda dos Alquimistas, no sudoeste de Aldebaran, e fale com Alquimista Sênior, que está logo na entrada. Ele vai pedir que você pague 50.000 Zenys pela taxa de inscrição e que traga os seguintes itens:

- 7 Poção da Fúria Selvagem
- OU
- 100 Mini Fornalhas
- OU
- 7500 Flechas de Fogo

Você pode continuar sem trazer os itens se tiver:

- Grimório Antigo
- Martelo de Ferreiro

Da entrada da Guilda dos Alquimistas, entre no portal esquerdo e atravesse o portal sudeste. Fale com Alquimista Misterioso. Você terá que fazer um exame escrito de dificuldade moderada. Saia da sala do Alquimista Misterioso, atravesse o portal sul e fale com Pesquisador. Ela vai pedir pra você trazer os seguintes itens:

- 3 Tigelas de Porcelana branca
- 3 Garrafas Vazias
- 1 Erva Vermelha
- 1 Erva Amarela
- 1 Erva Branca

Depois, ela ensinará como fabricar remédios. Se você der a ela uma Flor das Ilusões, ela dirá que você não precisa completar a quest.

Saia da sala do Pesquisador, atravesse o portal sudoeste e fale com Pesquisador Experiente. Ele te dará outro teste escrito. Saia da sala do Pesquisador Experiente, atravesse o portal noroeste e fale com Pesquisador Chefe. Ele te dará diversos enigmas para resolver. Vá até o segundo andar da casa no sudoeste de Juno e fale com Bhaine e Bhagine. Entregue a ele os

itens que o Pesquisador Chefe lhe deu. Se você perdeu algum deles, estes são os itens que os irmãos precisam:

- 1 Mistura
- 5 Mini-Fornalhas
- 5 Madeiras Queimadas
- 5 Carvões
- 5 Areias Finas
- 3 Minérios de Elunium
- 3 Minérios de Oridecons

Fale com Alquimista Chefe no segundo andar da Guilda dos Alquimistas. Ele mudará seu personagem e te dará itens dependendo do seu nível:

- Nível 40 = Livro qualquer
- Manual de Criação Vol.2: Álcool
- Manual de Instruções para a criação de Fogo Grego
- Acid Create Book
- Manual de Instruções para o cultivo in-vitro de plantas carnívoras e outras plantas
 - Manual de Criação: Vol.1: Poções Comuns
- Nível 50 = Manual de Criação: Vol.8: Poções Compactas

Arruaceiro

Da Kafra da Ilha do Farol (nos arredores de Comodo), ande um pouco para a esquerda. A entrada para a A Guilda dos Arruaceiros fica nas coordenadas 195 117. Da entrada da Guilda dos Arruaceiros, desça dois andares e você encontrará Marky. Fale com Arruaceira da Guilda. Ele lhe dará um exame teórico.

Fale com Smithrato, que está no primeiro andar da Guilda dos Arruaceiros. Ele vai pedir 10,000z e os seguintes itens:

- 10 Ossos
 - 6 Ervas Azuis
 - 10 Unhas Apodrecidas
 - 10 Mandíbulas Horrendas
- OU
- 10 Ervas Verdes
 - 10 Cascos de Caranguejo
 - 10 Escamas de Cobra
 - 10 Garletas
- OU
- 10 Ervas Amarelas
 - 10 Cascas
 - 10 Pernas de Gafanhoto
 - 10 Patas de Urso
- OU
- 100.000 zenry

- 5 Crisálidas
- 5 Garrafa Vazias
- 5 Minérios de Ferro
- 5 Corações de Pedra
- 5 Ervas Vermelhas
- 5 Couros de Animal
- 5 Gemas Amarelas
- 5 Dentes de Morcegos
- 5 Caudas de Escorpião
- 5 Caudas de Yoyo
- 5 Rações para Monstro
- 5 Felpas
- 5 Trevos
- 5 Plumas de Ave
- 5 Garras de Ave
- 5 Ovas de Sapo
- 10 Folhas de Fumacento

Ele vai pedir para se encontrar com Aragham Jr./Antonio Jr./Holgren Jr. Fale com Aragham Jr./Antonio Jr./Holgren Jr. Aragham Jr. está nas coordenadas 106 195 do mapa do Fortaleza de Saint Darmain, a leste do mapa da Ilha do Farol nos arredores de Comodo. Antonio Jr. está nas coordenadas 304 180 da praia de Kokomo. Da Ilha do Farol, atravesse o portal norte e saia pelo portal oeste. A casa de Antonio é perto da praia. Holgren Jr. está nas coordenadas 335 143 (perto do portal leste) do mapa da Fortaleza de Saint Darmain, a leste do mapa da Ilha do Farol.

Não importa com quem você fale, todos te darão o mesmo exame prático em que você terá que chegar ao outro lado do calabouço sem morrer. Fale com Marky. Ela mudará seu personagem e te dará itens dependendo do seu nível:

- Nível 40 = Gladius com 2 Slots
- Nível 50 = Gladius com 3 Slots

Bardo

Fale com o Bardo Andarilho, que está logo à direita da Kafra de Comodo. Ele gosta de flores caras e raras. Ele pedirá pra você trazer uma pra ele e para ajudar o Boneco de Neve de Lutie.

Fale com a Garota do Natal. Ela está em xmas_in 165 174, dentro da casa à direita da entrada da Fábrica de Brinquedos.

Fale com o Rapaz do Natal que está em xmas 117 304, logo à esquerda da entrada da Fábrica de Brinquedos. Ele lhe dar á Tinta de Polvo e Muco Pegajoso.

Fale com Tio Peludo. Ele está em xmas 176 236, sudoeste da entrada da Fábrica de Brinquedos. Dê a ele a Tinta de Polvo e o Muco Pegajoso. Fale com Senhora Generosa em xmas_in 27 103. Dentro da casa que se localiza a oeste do mapa de Lutie.

Fale com o Boneco de Neve em xmas 134 112, ao norte de Lutie. A entrada fica próxima Árvore de Natal Gigante.

Fale com Senhora Generosa em xmas_in 27 103, dentro da casa que se localiza a oeste do mapa de Lutie.

Fale com Palhaço de Natal em xmas 146 136, na frente da Árvore de Natal Gigante.

Fale com as Crianças em xmas 206 168, a leste do mapa de Lutie, próximo ao Tio Peludo.

Fale com o Boneco de Neve em xmas 134 112, ao norte de Lutie. A entrada fica próxima Árvore de Natal Gigante.

Fale com Garota do Natal. Ele vai pedir pra você cantar com ele e trazer 60 troncos do mesmo tipo. Ele finalmente mudará seu personagem e te dará itens dependendo do seu nível e do tipo de troncos que trazer:

- 60 Troncos + Nível 40 = Violino
- 60 Troncos Estéreis + Nível 40 = Bandolin
- 60 Troncos Sólidos + Nível 40 = Bandolin
- 60 Troncos de Alta Qualidade + Nível 40 = Alaúde
- 60 Troncos de Alta Qualidade + Nível 50 = Harpa com Slot

Espiritualista

Para se tornar Espiritualista, precisa ser da classe Taekwon e estar no mínimo no level 40 de classe e ter 3 itens:

- 1 Rosa Eterna
- 1 Coração Imorta
- 1 Diamante de 3 Quilates

Estando de posse dos 3 itens, é só você ir fazer a quest. Siga novamente para Morroc, entre em uma casa próximo a entrada do mapa que da entrada para a pirâmide.

Depois que você entrar na casa, só seguir para a direita e falar com o menininho.

Depois de ser teletransportado para uma sala toda preta, você receberá a explicação do motivo pelo o qual ele pediu os itens e finalmente será um(a) Espiritualista..

Odalisca

Fale com Bor Roben, que está à esquerda da Kafra de Comodo. Ele e vai te levar para a sala de testes.

Vá até o lado oeste da sala de testes e fale com Ale. Ela vai pedir 10,000z e os seguintes itens:

- 20 Mucos Pegajosos
- 3 Jellopies
- 5 Poções Vermelhas
- Sapatos

OU

- 5 Peles de Minhoca

- Botas
- OU
- 2 Cascos de Ostra
 - 5 Poções Amarelas
 - 20 Jellopies
 - 10 Punhados de Cabelos Morenos
 - Sandálias

Fale com Borwaju no canto leste da sala de testes. Ele lhe dará um exame escrito.

Se você passar neste teste, ela te dará um exame prático que consiste em seguir alguns passos de danças, de acordo com as ordens dadas por ele. Ele mudará seu personagem e te dará itens dependendo do seu nível:

- Nível 40 = Corda com Slot
- Nível 50 = Cordame com Slot

Monge

Fale com Monge Muhae, que está perto da entrada da Abadia de Santa Capitolina. Ele dirá para você procurar o Monge Muhae.

Fale com Monge Muhae. Ele fica na construção no extremo oeste do mapa (Atenção: fale com Muhae toda vez que terminar uma tarefa proposta por um NPC). Ele vai pedir pra você conseguir os seguintes itens:

- 5 Mucos Pegajosos
 - 10 Peles de Minhoca
 - 20 Ervas Verdes
- OU
- 20 Caudas de Yoyo
 - 5 Minérios de Ferro
 - 3 Ervas Azuis
- OU
- 30 Caules
 - 5 Jellopies
 - 10 Peles de Minhoca
- OU
- 5 Cascas Rijas
 - 20 Cascas
 - 5 Zargônios
- OU
- 5 Cyfar
 - 10 Ervas Brancas
 - 10 Ervas Amarelas
- OU
- 10 Dentes de Morcego
 - 5 Patas de Urso
 - 20 Esporos Venenosos
- OU
- 5 Espinhos de Porco-espinho

- 20 Teias de Aranha
- 10 Patas de Insetos

Fale com Douha, que está no cemitério, ao norte do edifício onde está Muhae. Ela vai pedir pra você memorizar o Dogma.

Fale com Puhae. Ele está escondido no lado leste do mapa. Ele vai pedir pra você escolher entre a quest de Colheita de Cogumelos e a Maratona.

Fale com Guarda Chefe Chori. Ele guarda a entrada do edifício no centro da Abadia. Ele vai registrar seu nome e pedir pra você falar com Taomoon.

Fale com Assistente, que está dentro do edifício no centro da Abadia. Ele vai lhe propor ou a quest Colheita de Cogumelos ou a Maratona, dependendo do caminho que você escolher.

A partir do Assistente, vá para o norte e depois para o leste e fale com Taomoon. Ele vai dizer pra você atravessar um labirinto invisível infestado um labirinto invisível infestado Fale com Monge. Ele te dará o exame escrito e mudará seu personagem para Monge. Ele também te dará um presente, dependendo do seu nível:

- Nível 40 = Wagnakh
- Nível 50 = Soqueira com Slot

Sábio

A Guilda dos Sábios fica no nordeste de Juno. Fale com Funcionário Acadêmico, que está na entrada. Ele vai pedir 70,000z, mas você não precisará pagar se tiver os seguintes itens:

- Grimório Antigo
- Colar da Sabedoria

Se você tiver nível 50, poderá ter um desconto na inscrição e pagar somente 30,000z se trazer os seguintes itens:

- 50 Plumas de Ave
- 50 Felpas
- 25 Minérios de Ferro

OU

- 50 Trevos
- 50 Plumas
- 25 Tintas de Polvo

OU

- 50 Plumas de Ave
- 50 Felpas
- 50 Trevos
- 50 Plumas

Da entrada da Guilda dos Sábios, atravesse o portal norte e vire à esquerda. Fale com Examinador Teórico. Ele te dará um exame escrito. Saia da sala do Examinador Teórico, atravesse o portal direito e fale com Examinador Prático.

Ele te dará um teste prático, em que você terá que escrever um relatório para provar seu conhecimento sobre alguns assuntos específicos. Fale com Professor de Física/Professor de História/Professor de Biologia.

O professor de física fica quase sobre a Guilda dos Sábios. O lugar parece a cabeça de um homem velho. Você terá que cruzar algumas pontes com guardas para chegar lá. O Professor de História fica no edifício à esquerda da Guilda dos Sábios. Da entrada do edifício, vá para o norte duas vezes. Da sala do Examinador Teórico, suba e vire à esquerda. Dependendo de onde o Examinador Prático mandar você ir, você terá que trazer os seguintes itens:

Professor de Física

- 30 Pedras
- Água Benta

Faça flechas com o que ele te der:

- Vida Verdejante
- Cristal Azul
- Frescor do Vento
- 1 Pluma de Ave
- 1 Couro de Animal
- 1 Tronco
- 1 Tinta de Polvo
- 1 Garrafa Vazia

OU

Professor de Biologia

- Qualquer item que tenha Yggdrasil no nome
- 1 Pluma de Ave
- 1 Couro de Animal
- 1 Tronco
- 1 Tinta de Polvo
- 1 Garrafa Vazia

OU

Professor de História

- 5 Tentáculos
- 5 Células Únicas
- 5 Caudas de Peixe

OU

- 5 Garras de Crustáceo
- 5 Carnes de Ostra
- 5 Corações de Sereia

OU

- 5 Tendões
- 5 Garras de Crustáceo
- 5 Escamas Afiadas

OU

- 5 Teias de Aranha
 - 5 Cascas
 - 5 Antenas de Inseto
- OU
- 5 Chifres
 - 5 Cascos de Caramujo
 - 5 Pós de Traça
- OU
- 5 Foices de Louva-a-Deus
 - 5 Peles de Verme
 - 5 Cascos Arco-Íris
- OU
- 5 Teias de Aranha
 - 5 Foices de Louva-a-Deus
 - 5 Cascas Rijas
- OU
- 5 Tentáculos
 - 5 Células Únicas
 - 5 Caudas de Peixe
 - 1 Pluma de Ave
 - 1 Couro de Animal
 - 1 Tronco
 - 1 Tinta de Polvo

Ele está no Castelos dos Sábios, localizado a noroeste de Juno.

Templário

Antes de tudo, lembre-se de trazer um Rosário e Água Benta. Da entrada do Castelo de Prontera, atravesse o portal norte, vire à esquerda, vire à esquerda de novo (suba a escada), e vá para o norte. Fale com o Líder dos Templários, que está no fundo. Ele vai pedir para você trazer os seguintes itens:

- 10 Unhas Apodrecidas
 - 10 Escamas Fétidas
 - 10 Uniformes Velhos de Presidiário
 - 10 Tranças
- OU
- 10 Ossos
 - 10 Garras de Orc
 - 10 Algemas
 - 10 Tranças Curtas
- OU
- 10 Mandíbulas Horrendas
 - 10 Bandagens Estragadas
 - 10 Lampiões
 - 10 Zé Lanterna

Você pode continuar sem trazer os itens se tiver:

- Insígnia da Cavalaria
- Mão Divina

Da entrada do Castelo de Prontera, vire à direita (desça a escada) e fale com o Homem Penitente.

Faça o "Teste de Paciência". É só atravessar o corredor sem matar nada. No fundo da Igreja de Prontera, ao lado do altar, fale com Guardião do Salão.

Faça o exame escrito. Ela quer testar o quanto você conhece do jogo fale com Guardião Templário. Ele é o jovem Templário na mesma sala do Líder dos Templários. Ele vai pedir pra você destruir todos os monstros do teste. fale com o Líder dos Templários. Ele mudará seu personagem e te dará itens dependendo do seu nível:

- Nível 40 = 6 Poções Brancas
- Nível 50 = 12 Poções Branca

Classes Expandidas

Justiceiro (Gunslinger)

Você precisa ter Nível de Classe 10 para ser aceito. Uma quest curta é necessária para refletir o treinamento com armas de fogo e efetuar a sua troca de classe.

Recomendo que você já tenha em mãos todos os itens necessários à quest. Não esqueça também de uma soma substancial de dinheiro (creio que uns 5.000~10.000 zeny sejam necessários se você pretende fazer o caminho por Kafra e Dirigível) ou um bom sacerdote ou noviço para lhe dar portais.

Uma vez superado estes problemas, siga estes passos:

- Vá até a Guilda dos Gunslinger na cidade de Einbroch. A Guilda se localiza dentro da Torre de Einbroch (localização: 134, 199).
- Preencha o requerimento para se tornar um Gunslinger. O NPC irá pedir que você vá para Payon.
- Em Payon, procure pelo NPC "Fansole". Ele irá lhe pedir alguns itens aleatórios, que variam com o seu nível base (lembrando que o Leite é obrigatório)
- Retorne a Guilda de Gunslingers em Einbroch. fale com o Mestre da Guilda e ele lhe tornará um Gunslinger. Ele lhe dará uma arma que pode ser uma Six Shooter[1] ou um Branch[3]

Tipos de gunslinger

Pistolas (pistols)

Se você escolher um par de pistolas, meu caro, você tem talento para infantaria leve (ou gosta de ser um cowboy). Sua taxa de disparos será bem rápida, perfeita para annoying ou locks, você será bom de DPS (Damage Per Second ou Dano Por Segundo). Vale um aviso: Pistolas são um pouco imprecisas (todas elas tem Hit-10) e seu dano individual será baixo. Para

aproveitar todo o seu potencial como Pistoleiro, tenha bons valores de Dex e Agi.

ASPD base: 130 (um ataque a cada 1.4 segundos)

Fuzil (rifle)

Os do tipo Fuzil compõe a infantaria média (ou são franco-atiradores). Sua taxa de disparos é mediana, ficando a seu critério se você vai se garantir no dano individual ou no dano por segundo. As skills de fuzil, em sua maioria, são compartilhadas com as de pistola: não raro, Gunslingers do tipo fuzil, levam pistolas como armas secundárias. Contudo, o adicional neste tipo de gunslinger é a possibilidade de se tornar um Guns Crit.. Os fuzis dão bônus de acerto crítico (em geral 10%), sendo extremamente recomendável para quem quer fazer um Crit Gunslinger, que adotem o uso de Fuzis, já que as armas de fogo tem poucos Slots, o que complica um pouco ser crítico por equipamentos nos outros tipos de Gunslinger.

ASPD base: 125 (um ataque a cada 1.5 segundos)

Escopetas (shotgun)

Os do tipo Escopeta são os que gostam de combate à curta distância, acertando inúmeros inimigos. As habilidades de Escopetas causam dano em área, sendo perfeitas para mob control. Isso tudo, somado ao elevado ataque das escopetas compensam a ASPD extremamente baixa dessas armas. São dependentes de SP para usar suas habilidades especiais, já que sua ASPD é baixa, por isso, recomendo valores altos de vitalidade e pontos acima da média em inteligência neste tipo de personagem.

ASPD base: 50 (um ataque a cada 3 segundos)

Metralhadora Galtling (Galtling gun)

Os do tipo metralhadora Galtling (Galtling Gun) são em geral, bem utilizados para causar altíssimos danos nos inimigos com suas rajadas, prendendo-os. São mestres em dano por segundo, a principal força do build. Precisam de valores altíssimos de Agilidade, o máximo que puderem agarrar, já que precisam de uma excelente ASPD para usufruir de todo o seu potencial. Devido a sua ASPD também são ótimos candidatos a Críticos, mesmo que o valor do crítico seja mais baixo que o de fuzil, os de metralhadora compensam isso com uma taxa de tiros infinitamente superior. São ótimos em PVM e MVP como damage dealer.

ASPD base: 130 (um ataque a cada 1.4 segundos)

Lançador de Granadas (grenade launcher)

O único tipo que possui munições elementais. Os do tipo granadeiro cumprem função de artilharia móvel, limpando salas com suas bombas. O dano destas armas é extremamente alto (algumas chegam a 280 de Ataque bruto, sem contar o ataque da munição!), causando verdadeiros estragos a QUALQUEER classe, mesmo levando em conta o nerf que ataques à distância causam. Claro, o maior ponto fraco deste Guns é a baixíssima ASPD, caindo

no mesmo tipo da escopeta, precisando de valores acima da média em Inteligência e alta vitalidade para compensar a falta de ASPD e esquiva.

ASPD base: 50 (um ataque a cada 3 segundos)

Ninja

Tome o barco em Alberta (30, 64) para Amatsu. Encontre a Guilda dos Ninjas no centro de Amatsu (147, 136). Entre no lugar. Procure por uma parede falsa para encontrar o líder da guilda, Cougar. Ele pedirá para que você entregue um aviso para o seu inimigo em Einbroch. Vá até a Torre de Einbroch. Fale com qualquer NPC próximo a ela para poder chegar ao topo. Fale com o rapaz, e ele pedirá 5 Cyfar e 1 Fracon. Entregue os itens, fale com o rapaz, e ele lhe dará uma notificação do aviso. Você será transportado para Amatsu automaticamente. Cougar lhe pedirá os mesmos itens: 5 Cyfar e 1 Fracon.

Pronto, você agora faz parte da misteriosa ordem dos Ninjas.

Transclasses

Sua jornada para transcender os mortais começa em Juno. Vá para a Universidade de Juno, em [87, 322]. Lá, procure por Metheus Slyphe. Ele vai pedir que você doe à instituição um montante de 1.285.000 Zenys. Pague e vá para o norte para ler o Livro de Ymir.

Depois de ler o Livro de Ymir, vá para o sul e desça as escadas. Você estará dentro de um labirinto. Saia dele e procure pelo Coração de Ymir, o tesouro de Rune Midgard. Clique nele para ser transportado para o Hall da Valquíria, o destino final dos maiores heróis do mundo.

Entre pelo portal ao norte e fale com a Valquíria. Você não deve ter nenhum item equipado, nenhum item no inventário e nenhum Zeny. Isso é muito importante. Você deve se desligar de seus valores materiais para poder se tornar alguém melhor. Depois de falar com a Valquíria, você renascerá como um Aprendiz T. Você terá uma Camisa de Algodão [1] e uma Faca [4] (pelo menos elas têm Slots).

Assim que seu Aprendiz T chegar ao nível de classe 10, você pode se tornar uma classe 1T. Para isso, vá para o mesmo NPC que o transformou na Classe 1 no início. Você não precisará fazer nenhum teste, basta falar com ele para mudar.

Quando você atingir pelo menos o nível de classe 40 como 1T, você finalmente pode se tornar um Transclasse. Para isso, volte para o Hall da Valquíria e fale com o NPC correspondente à sua classe. Apenas responda [Sim] para se tornar um guerreiro de poderes transcendentais!

Kafras

A Organização Kaфра é o principal prestador de serviço de Rune-Midgard. A empresa conta com uma rede de lindas e charmosas funcionárias espalhada por todas as cidades. Sempre dispostas a ajudar quem precisa, as Kafras oferecem quatro tipos de serviços especiais para aos jogadores.

Os serviços prestados pelas Kafras são:

- Salvar um ponto de retorno: se for derrotado por um monstro ou um inimigo em uma batalha, você retornará automaticamente para o ponto de retorno salvo em uma Kaфра.
- Usar Armazém: elas podem guardar os itens que você não está usando para não exceder seu limite de peso.
- Usar Teleporte: ajuda você a economizar tempo em suas viagens.
- Os mercadores também podem alugar carrinhos com as Kafras. Os carrinhos servem para que eles possam carregar mais peso e também abrir lojinhas para comercializar suas bugigangas.

Toda vez que usar esses serviços pagos, você acumula pontos, que podem ser trocados na Central de Serviços Kaфра em Al de Baran.

GM | ADM

GM's (Game Masters) são aqueles que cuidam do servidor tanto por fora do Ragnarok ou tanto online.

GM Helper: são os GM's que tiram as dúvidas dos outros jogadores e ajudam a relatar aos administradores os erros ou, se possível, conserta-los.

Eles não podem:

- Dar Itens.
- Dar Leveis.
- Mudar sua classe.
- Curar Players no PvP.
- Ressuscitar Players no PvP.
- Participar da WoE.

AMD's (Administradores) são aqueles que cuidam dos dados do servidor, como backup, scripts, banco de dados e muito mais. Os administradores não ficam dando suporte no Ragnarok. Eles também arruam bugs e erros em geral.

Eles não podem:

- Dar Itens.
- Dar Leveis.
- Mudar sua classe.
- Curar Players no PvP.
- Ressuscitar Players no PvP.
- Participar da WoE.



Informações Avançadas

Builds

Alquimista

Full Vit/Cast

FOR: 51
AGI: 1
VIT: 97
INT: 1
DES: 82
SOR: 9

Vit/Dex/For/Int

FOR: 71
AGI: 3
VIT: 87
INT: 19
DES: 72
SOR: 9

Dex/Vit/For (Cast máximo)

FOR: 38
AGI: 1
VIT: 87
INT: 2
DES: 99
SOR: 10

Pure Potter

FOR: 1
AGI: 1
VIT: 1
INT: 99
DES: 99
SOR: 1

Arruaceiro

Híbrido

FOR: 2+9
AGI: 61+15
VIT: 71+4
INT: 30+3
DES: 98+22
SOR: 1+6

Rajada de Flechas - Divest

FOR: 2+9
AGI: 61+15
VIT: 76+4
INT: 18+3
DES: 98+22
SOR: 1+6

Preserver - Divest

FOR: 2+9
AGI: 1+12
VIT: 76+4
INT: 66+3
DES: 98+22
SOR: 1+6

Bardo

Batalha/Híbrido

FOR: 1
AGI: 90~99
VIT: 1
INT: 9~30
DES: 90~99
SOR: 1

OU

FOR: 1
AGI: 80~99
VIT: 1~40
INT: 9~30
DES: 90~99
SOR: 1

Guitarra

FOR: 1
AGI: 9~30
VIT: 1
INT: 90~99
DES: 90~99
SOR: 1

Suporte

FOR: 1
AGI: 20~40
VIT: 80~99
INT: 40~60
DES: 70~90
SOR: 1

OU

FOR: 1
AGI: 1
VIT: 99
INT: 65~75
DES: 65~75
SOR: 9

OU

FOR: 40~60
AGI: 1
VIT: 99
INT: 30~40
DES: 65~75
SOR: 9

OU

FOR: 70~80
AGI: 1
VIT: 99
INT: 40~60
DES: 1
SOR: 9

Bruxo

Ira de Thor/Chuva de Meteoros

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 10
(Vento) Relâmpago Nível 4
(Vento) Tempestade de Raios Nível 1
(Terra) Petrificar Nível 1
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 1
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Água) Esfera D'água Nível 5
(Água) Nevasca Nível 10
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 5

Para Ira de Thor:

(Terra) Pântano dos Mortos Nível 5
(Água) Barreira de Gelo Nível 1
(Vento) Ira de Thor Nível 10

Para Chuva de Meteoros:

(Terra) Pântano dos Mortos Nível 4
(Fogo) Supernova Nível 2
(Fogo) Chuva de Meteoros Nível 10

Escudo Mágico/MvP

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 10
(Vento) Relâmpago Nível 1
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 7
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Água) Esferas D'água Nível 5
(Água) Nevasca Nível 10
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Terra) Petrificar Nível 1

(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 5
(Fantasma) Espíritos Anciões Nível 5
(Suporte) Escudo Mágico Nível 10

Duelista/PvP

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 10
(Água) Rajada Congelante Nível 10
(Vento) Relâmpago Nível 1
(Terra) Petrificar Nível 1
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 1
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Água) Esferas D'água Nível 5
(Água) Nevasca Nível 10
(Água) Barreira de Gelo Nível 3
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Terra) Petrificar Nível 10 (9 Pontos de Bruxo)
(Terra) Coluna de Pedra Nível 5
(Terra) Fúria da Terra Nível 1
(Terra) Pântano dos Mortos Nível 5

Combo/PvP

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 6
(Vento) Relâmpago Nível 1
(Terra) Petrificar Nível 10
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 1
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Fogo) Coluna de Fogo Nível 10
(Água) Rajada Congelante Nível 10 (4 Pontos de Bruxo)
(Água) Esferas D'água Nível 5
(Água) Nevasca Nível 10
(Água) Barreira de Gelo Nível 1
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 1

(Terra) Pântano dos Mortos Nível 5

WoE/PvP

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 10
(Vento) Relâmpago Nível 4
(Terra) Petrificar Nível 4
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Água) Esferas D'água Nível 5
(Água) Nevasca Nível 10
(Vento) Tempestade de Raios Nível 1
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Vento) Ira de Thor Nível 10
(Terra) Petrificar Nível 10 (6 Pontos de Bruxo)
(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 1
(Terra) Pântano dos Mortos Nível 2
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 1

WoE Precaster

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 1
(Vento) Relâmpago Nível 1
(Terra) Petrificar Nível 10
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 1
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Fogo) Coluna de Fogo Nível 10
(Água) Esferas D'água Nível 5
(Água) Nevasca Nível 10
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 5
(Terra) Pântano dos Mortos Nível 5

WoE Assaulter

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 1
(Vento) Relâmpago Nível 4
(Vento) Tempestade de Raios Nível 1
(Terra) Petrificar Nível 10
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 7
(Fantasma) Espíritos Anciões Nível 5
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1
(Suporte) Escudo Mágico Nível 5

Magias de Bruxo:

(Água) Esfera D'água Nível 5
(Água) Nevasca Nível 10
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Vento) Ira de Thor Nível 10
(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 1
(Terra) Pântano dos Mortos Nível 5
(Suporte) Escudo Mágico Nível 10 (5 Pontos de Bruxo)

Especialista em Área

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 10
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 10
(Vento) Relâmpago Nível 4
(Vento) Tempestade de Raios Nível 1
(Terra) Petrificar Nível 1
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 1
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Fogo) Supernova Nível 2
(Fogo) Chuva de Meteoros Nível 10
(Água) Nevasca Nível 10
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 10
(Vento) Ira de Thor Nível 10
(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 1
(Terra) Pântano dos Mortos Nível 3

Suporte de Dano

Magias de Mago:

(Fogo) Lanças de Fogo Nível 5
(Fogo) Bola de Fogo Nível 5
(Fogo) Barreira de Fogo Nível 10
(Água) Lanças de Gelo Nível 5
(Água) Rajada Congelante Nível 10
(Vento) Relâmpago Nível 4
(Terra) Petrificar Nível 9
(Suporte) Chama Reveladora Nível 1

Magias de Bruxo:

(Fogo) Supernova Nível 2
(Fogo) Chuva de Meteoros Nível 10
(Água) Nevasca Nível 10
(Vento) Tempestade de Raios Nível 1
(Vento) Trovão de Júpiter Nível 5
(Vento) Ira de Thor Nível 10
(Terra) Petrificar Nível 10 (1 Ponto de Bruxo)
(Terra) Coluna de Pedra Nível 3
(Terra) Fúria da Terra Nível 1
(Terra) Pântano dos Mortos Nível 5
(Fantasma) Ataque Espiritual Nível 1

Caçador

Falconner

FOR: 1~1X
AGI: 8X~9X
VIT: 1~18
INT: 3x~5x
DES: 9x~99
SOR: 40~70

AD (Agi-Dex)

FOR: 1
AGI: 85
VIT: 39
INT: 16
DES: 99
SOR: 1+4

Cavaleiro

Skills de Espadachins

One Handed/ Spear - Job 40*

- 10 - Aumentar Recuperação de HP
- 10 - Perícia com Espada
- 10 - Golpe Fulminante
- 06 - Provocar
- 03 - Vigor

One Handed/ Spear - Job 50

- 10 - Aumentar Recuperação de HP
- 10 - Perícia com Espada
- 10 - Golpe Fulminante
- 10 - Provocar
- 09 - Vigor

Two Handed - Job 40

- 10 - Aumentar Recuperação de HP
- 01 - Perícia com Espada
- 10 - Perícia com Espada de Duas Mãos
- 10 - Golpe Fulminante
- 04 - Provocar
- 01 - Vigor
- 03 - Impacto Explosivo

Two Handed - Job 50

- 10 - Aumentar Recuperação de HP
- 01 - Perícia com Espada
- 10 - Perícia com Espada de Duas Mãos
- 10 - Golpe Fulminante
- 10 - Provocar
- 05 - Vigor
- 03 - Impacto Explosivo

Hybrid Handed - Job 50

- 10 - Aumentar Recuperação de HP
- 10 - Perícia com Espada
- 10 - Perícia com Espada de Duas Mãos
- 10 - Golpe Fulminante
- 05 - Provocar
- 03 - Vigor

Pure Vit

FOR: 92+8
AGI: 9+2
VIT: 90+ 10
INT: 14
DES: 44+6
SOR: 1+4
HP = 19624 (carta Matyr e Peco)
SP = 374

Agi

FOR: 82+8
AGI: 88+2
VIT: 40+10
INT: 8
DES: 44+6
SOR: 1+4
HP= 15125 (Peco e Matyr)
SP= 356
ASPD= 174.9
FLEE= 231+7.9 (sussuro)

Híbrido (Agi>Vit)

FOR: 82+8
AGI: 75+2
VIT: 60+10
INT: 8+0
DES: 44+6
SOR: 1+4

Híbrido (Agi<Vit)

FOR: 82+8
AGI: 65+2
VIT: 70+10
INT: X+0
DES: 44+6
SOR: x+4

Híbrido (For>Agi=Vit)

FOR: 82+8
AGI: 73+2
VIT: 70+10
INT: X+0
DES: 34+6
SOR: x+4

SVD (Str-Vit-Dex)

FOR: 92+8
AGI: 35+2
VIT: 70+10
INT: 14
DES: 54+6
SOR: 1+4
HP: 17710
SP: 380
HIT: 169
Flee: 144
Aspd: 164 = 83.3 ataques por minuto

Skills de Cavaleiro

Counter Spear Knight

01 - Montar PecoPeco
05 - Perícia com Montaria
10 - Perícia com Lança
10 - Perfurar
03 - Estocada
10 - Brandir Lança
05 - Lança Bumerangue
05 - Contra Ataque (Pré Requisito : Perícia com Espada de Duas Mãos Level 1)

Stab Spear Knight

01 - Montar PecoPeco
05 - Perícia com Montaria
10 - Perícia com Lança
10 - Perfurar
03 - Estocada
10 - Brandir Lança
05 - Lança Bumerangue
05 - Estocada (Totalizando 8)

Hybrid Spear/Quicken Knight

05 - Rapidez com Duas Mãos
01 - Montar PecoPeco
05 - Perícia com Montaria
10 - Perícia com Lança

10 - Perfurar
03 - Estocada
10 - Brandir Lança
05 - Lança Bumerangue

Piercer Two Handed Knight

10 - Rapidez com Duas Mãos
10 - Impacto de Tyr
05 - Contra Ataque
01 - Montar PecoPeco
05 - Perícia com Montaria
10 - Perícia com Lança
08 - Perfurar

Boomerang Two Handed Knight

10 - Rapidez com Duas Mãos
10 - Impacto de Tyr
05 - Contra Ataque
01 - Montar PecoPeco
05 - Perícia com Montaria
10 - Perícia com Lança
03 - Perfurar
05 - Lança Bumerangue

Espiritualista

Suporte (WOE/PVP) (Com Buffs de Sacerdote)

FOR: 40 + 10
AGI: 1 + 12
VIT: 74 + 6
INT: 38 + 22
DES: 98 + 22
SOR: 10 + 0

Suporte (INT) (Com Buffs de Sacerdote)

FOR: 15 + 10
AGI: 1 + 12
VIT: 74 + 6
INT: 93 + 22
DES: 63 + 22
SOR: 9 + 0

Suporte (Intless) (Com Buffs de Sacerdote)

FOR: 46 + 10
AGI: 1 + 12
VIT: 84 + 6
INT: 1 + 22
DES: 98 + 22
SOR: 9 + 0

Esma PVM (INT>DEX>VIT). (Com a habilidade Kaina)

FOR: 1 + 0
AGI: 1 + 0
VIT: 59 + 6
INT: 95 + 12
DES: 78 + 12
SOR: 9 + 0

Esma (INT/DEX)

FOR: 1 + 0
AGI: 1 + 0
VIT: 34 + 6
INT: 98 + 12
DES: 90 + 12
SOR: 10 + 0

Batalha (PVM).

FOR: 90 + 0
AGI: 86 + 0
VIT: 24 + 6
INT: 24 + 12
DES: 38 + 12
SOR: 3 + 0

Batalha (WOE) (Com Buffs de Sacerdote)

FOR: 90 + 10
AGI: 78 + 12
VIT: 44 + 6
INT: 20 + 22
DES: 38 + 22
SOR: 1 + 0

Ferreiro

Agi

FOR: 8X~9X
AGI: 8X~9X
VIT: 4X~5X
INT: 1~1X
DES: 28~48
SOR: 1~1X

Vit

FOR: 8X~9X
AGI: 4X~5X
VIT: 8X~9X
INT: 1~1X
DES: 28~38
SOR: 1~1X

Híbrido

FOR: 8X~9X
AGI: 6X~7X
VIT: 6X~7X
INT: 1~1X
DES: 28~48
SOR: 1~1X

Critical

FOR: 7X~9X
AGI: 5X~7X
VIT: 5X~7X
INT: 0X~1X
DES: 18~38
SOR: 3X~4X

Forger

FOR: 9
AGI: 1
INT: 1
VIT: 1
DES: 99
SOR: 99

Justiceiro

Pistola\Gatling Gunner Agil\Dex (Increase Accuracy ativado)

FOR: 21+4
AGI: 85+5
VIT: 29+1
INT: 22+2
DES: 97+13
SOR: 1+7

Habilidades:

Snake Eyes 10
Single Action 10
Chain Action 10
Trigger Happy Shot 9
Desperado 10
Gatling Fever 10
Coin Flip 5
Increase Accuracy 1
Cracker 1
Coin Fling 1
Triple Action 1
Last Stand 1

Um bom build PVM, voltado para ASPD dos Gatling Gunner. Também tem Desperado para mobar, apesar da baixa Vit.

Pistola\Gatling Gunner Híbrido (Increase Accuracy ativado)

FOR: 22+4
AGI: 65+5
VIT: 59+1
INT: 22+2
DES: 97+13
SOR: 1+7

Habilidades:

Snake Eyes 10
Single Action 10
Chain Action 10
Trigger Happy Shot 9
Desperado 10
Gatling Fever 10
Coin Flip 5
Increase Accuracy 1
Cracker 1
Coin Fling 1
Triple Action 1
Last Stand 1

Pistola\Rifle Gunner Crit Híbrido (Increase Accuracy ativado)

FOR: 4+4
AGI: 76+5
VIT: 39+1
INT: 16+2
DES: 97+13
SOR: 33+7

Habilidades:

Snake Eyes 10
Single Action 10
Chain Action 3
Trigger Happy Shot 5
Desperado 10
Tracking 10
Wounding Shot 5
Disarm 5
Coin Flip 5
Increase Accuracy 1
Cracker 1
Magical Bullet 1
Coin Fling 1
Gunslinger's Panic 1
Bull's Eye 1

Pistola\Escopeta\Lança-Granadas Vit/Dex WOE

FOR: 24+4
AGI: 1+1
VIT: 89+1
INT: 40+2
DES: 91+9
SOR: 9+7

Habilidades:

Snake Eyes 10
Single Action 10
Tracking 7
Wounding Shot 5
Disarm 5
Crowd Control Shot 3
Full Blast 9
Spread Shot 7
Gunslinger's Mine 10
Coin Flip 1
Coin Fling 1
Cracker 1

Mercenário

Natural Critical Assassin

FOR: 80+

AGI: 75+

SOR: 60+

Equip Critical Assassin:

FOR: 85+

AGI: 80+

SOR: 30

OU

FOR: 68

AGI: 80

VIT: 50

DES: 22

SOR: 60

Dooble Sword Mastered Assassin

FOR: 90~100

VIT: 80

DES: 40

Advanced Katar User Assassin:

FOR: 90

INT: 60

AGI: 70

DES: 20

Dagger (Híbrido)

FOR: 84+6

INT: 1+4

AGI: 80+10

DES: 52+8

VIT: 38+2

SOR: 1+0

Dagger (For)

FOR: 99+6
INT: 1+4
AGI: 70+10
DES: 52+8
VIT: 32+2
SOR: 1+0

Dagger (Agi)

FOR: 74+6
INT: 2+4
AGI: 99+10
DES: 52+8
VIT: 23+2
SOR: 1+0

Dagger (Vit)

FOR: 64+6
INT: 1+4
AGI: 60+10
DES: 51+8
VIT: 88+2
SOR: 1+0

Mestre Taekwon

PVM – STR>AGI

FOR: 98+12
AGI: 83+12
VIT: 15+0
INT: 1+0
DES: 44+6
SOR: 1+0

PVM – AGI>STR:

FOR: 88+12
AGI: 91+12
VIT: 20+0
INT: 1+0
DES: 44+6
SOR: 10+0

PVM – Critico (Com Set Morigane e a Enciclopédia [2])

FOR: 84 + 16
AGI: 77 + 12
VIT: 10 + 0
INT: 1 + 0
DES: 34 + 6
SOR: 61 + 13

WOE/PVP – VIT>AGI

FOR: 88 + 22
AGI: 59 + 24
VIT: 70 + 0
INT: 1 + 10
DES: 44 + 16
SOR: 1 + 0

WOE/PVP> AGI>VIT

FOR: 88 + 22
AGI: 70 + 24
VIT: 60 + 0
INT: 1 + 10
DES: 44 + 16
SOR: 1 + 0

MVP

FOR: 98 + 12
AGI: 1 + 12
VIT: 32 + 0
INT: 3 + 0
DES: 64 + 6
SOR: 60 + 0

Monge

MS (Mental Strength)

FOR: 72+8
AGI: 43+6
VIT: 94+6
INT: 10+2
DES: 46+4
SOR: 1+3

Combo Pure PvM

FOR: 90+30
AGI: 88+20
VIT: 02+06
INT: 36+12
DES: 36+14
SOR: 1+3

PvP e WoE (c/ Anéis)

FOR: 83+27
AGI: 73+20
VIT: 44+6
INT: 30+12
DES: 51+14

PvP e WoE (c/ Rosários)

FOR: 85+25
AGI: 68+20
VIT: 59+6
INT: 30+12
DES: 46+14

MVP

FOR: 94+26
AGI: 63+19
VIT: 24+6
INT: 48+12
DES: 46+14

Spirit (For=Dex)

FOR: 83+27
AGI: 03+07
VIT: 36+06
INT: 30+12
DES: 96+14
SOR: 7+3

Spirit (For>Dex)

FOR: 93+27
AGI: 03+07
VIT: 39+06
INT: 30+12
DES: 84+14
SOR: 7+3

Spirit (For<Dex)

FOR: 81+19
AGI: 03+07
VIT: 39+06
INT: 30+12
DES: 96+22
SOR: 7+3

Tank (s/ Sor)

FOR: 70+30
AGI: 65+20
VIT: 64+06
INT: 24+12
DES: 61+14
SOR: 1+3

Tank (c/ Sor)

FOR: 60+30
AGI: 59+20
VIT: 69+06
INT: 24+12
DES: 56+14
SOR: 37+3

Critical

FOR: 84+26
AGI: 71+20
VIT: 01+06
INT: 36+12
DES: 32+14

Ninja

PvM e MVP/PvP :

FOR: 27+6
AGI: 2+8
VIT: 19+1
INT: 98+10
DES: 89+6
SOR: 9+4

WoE/PK/Full PvP :

FOR: 44+6
AGI: 2+8
VIT: 39+1
INT: 86+10
DES: 84+6
SOR: 12+4

Odalisca

Híbrida

FOR: 1
AGI: 90~99
VIT: 1
INT: 9~30
DES: 90~99
SOR: 1

OU

FOR: 1
AGI: 80~99
VIT: 1~40
INT: 9~30
DES: 90~99
SOR: 1

Crítical

FOR: 1
AGI: 80~90
VIT: 1~40
INT: 9
DES: 80~90
SOR: 40~50

Batalha/Suporte - Híbrido

FOR: 1
AGI: 40~70
VIT: 80
INT: 30~40
DES: 80~90
SOR: 1

Suporte

FOR: 1
AGI: 20~40
VIT: 80~99
INT: 40~60
DES: 70~90
SOR: 1

OU

FOR: 1
AGI: 1
VIT: 99
INT: 65~75
DES: 65~75
SOR: 9

OU

FOR: 40~60
AGI: 1
VIT: 99
INT: 30~40
DES: 65~75
SOR: 9

OU

FOR: 70~80
AGI: 1
VIT: 99
INT: 40~60
DES: 1
SOR: 9

Sábio

Battle

FOR: 54+16
AGI: 87:23
VIT: 22+3
INT: 69+21
DES: 45+15
SOR: 1+3

Full PvM (Int)

FOR: 1
AGI: 1
VIT: 1
INT: 99
DES: 99
SOR: 1

Sacerdote

Full Support

FOR: 1 + 15
AGI :1 + 16
VIT: 99 + 9
INT: 99 + 15
DES: 1 + 14
SOR: 9 + 7

OU

FOR: 30 + 15
AGI: 1 + 16
VIT: 91 + 9
INT: 99 + 15
DES: 1 + 14
SOR: 10 + 7 (1 ponto que sobra, coloquei aqui)

OU

FOR: 18 + 15
AGI: 1 + 16
VIT: 91 + 9
INT: 99 + 15
DES: 20 + 14
SOR: 9 + 7

Habilidades:

Aumentar recuperação de SP 4
Suffragium 3
Aspersio 5
Graça Divina 1
Ressuscitar 4
Impositio manus 5
Kyrie Eleison 10
Magnificat 3
Gloria 3
Lex Divina 5
Lex Aeterna 1
Angelus +5

Emp Healer (Des > Vit)

FOR: 16 + 15
AGI: 1 + 16
VIT: 67 + 9
INT: 93 + 15
DES: 70 + 20
SOR: 9 + 7
(Cast time: 40.0%)

Emp Healer (Vit > Des)

FOR: 19 + 15
AGI: 1 + 16
VIT: 79 + 9
INT: 93 + 15
DES: 55 + 20
SOR: 9 + 7
(Cast time: 50.0%)

Habilidades:

Santuário 7
Magnificat 3
Aumentar recuperação de SP 4
Graça Divina 1
Ressucitar 4
Suffragium 3
Imposito Manus 5
Glória 3
Aspersio 3
Lex Divina 5
Lex Aeterna 1
Kyrie Eleison 10
(Com Ressuscitar, Lex Aeterna e Kyrie 10)
(Sem escudo mágico)

OU

Escudo mágico 7
Impositio Manus 3
Aspersio 5
Suffragium 3
Santuário 7
Graça Divina 1
Kyrie Eleison 10
Gloria 3
Magnificat 3
Lex Divina 5
Lex Aeterna 1
(Com Escudo mágico, Lex Aeterna e Kyrie 10)
(Sem Ressuscitar)

OU

Aumentar recuperação de SP 4
Escudo mágico 7
Impositio Manus 3
Aspersio 4
Suffragium 3
Santuário 7
Graça Divina 1
Ressuscitar 4
Kyrie Eleison 10
Magnificat 3
Gloria 2
Lex Divina 1
(com escudo mágico, ressuscitar e kyrie 10)
(sem Lex Aeterna)

BSS

FOR: 1 + 15
AGI: 1 + 16
VIT: 99 + 9
INT: 99 + 15
DES: 1 + 14
SOR: 9 + 11

OU

FOR: 21 + 15
AGI: 1 + 16
VIT: 91 + 9
INT: 93 + 15
DES: 34 + 14
SOR: 9 + 11

Habilidades:

Aumentar recuperação de SP 4

Aspersio 5

Impositio Manus 5

Suffragium 3

Graça Divina 1

BSS 5

Ressuscitar 4

Kyrie Eleison 10

Magnificat 3

Gloria 3

Lex Divina 5

Lex Aeterna 1

Full WoE (Des > Vit)

FOR: 16 + 15

AGI: 1 + 16

VIT: 67 + 9

INT: 93 + 15

DES: 70 + 20

SOR: 9 + 7

(Cast time: 40.0%)

Full WoE (Vit > Des)

FOR: 19 + 15

AGI: 1 + 16

VIT: 79 + 9

INT: 93 + 15

DES: 55 + 20

SOR: 9 + 7

(Cast time: 50.0%)

Habilidades:

Escudo mágico 7

Impositio Manus 3

Aspersio 5

BSS 5

Santuário 7

Kyrie Eleison 10

Magnificat 3

Lex Divina 5

Lex aeterna 1

Gloria 3

(com Escudo mágico, lex aeterna e kyrie 10)

(sem ressuscitar)

OU

Aumentar recuperação de SP 4
Impositio Manus 3
Suffragium 3
Aspersio 5
BSS 5
Santuário 7
Graça Divina 1
Ressuscitar 4
Kyrie Eleison 10
Magnificat 3
Gloria 3
Lex divina 1
(com ressuscitar e kyrie 10)
(sem Lex aeterna)

OU

Escudo mágico 7
Aumentar recuperação de SP 4
Impositio Manus 3
Suffragium 3
Aspersio 5
BSS 5
Santuário 7
Graça Divina 1
Ressuscitar 4
Kyrie Eleison 4
Magnificat 3
Gloria 3
(com escudo mágico e lex aeterna)
(sem kyrie 10)

OU

Aumentar recuperação de SP 4
Impositio Manus 3
Suffragium 3
Aspersio 5
BSS 5
Santuário 7
Graça Divina 4
Kyrie Eleison 5
Ressuscitar 4
Magnificat 3
Gloria 3
Lex divina 5
Lex aeterna 1
(com ressuscitar e lex aeterna)
(sem kyrie 10)

ME

FOR: 1
AGI: -
VIT: 1
INT: 99
DES: 99
SOR: -
1 Ponto de Status livre.

OU

FOR: 1
AGI: -
VIT: 7
INT: 99
DES: 98
SOR: -

OU

FOR: 1
AGI: -
VIT: 12
INT: 99
DES: 97
SOR: -

OU

FOR: 1
AGI: -
VIT: 19
INT: 99
DES: 95
SOR: -

OU

FOR: 1
AGI: -
VIT: 25
INT: 99
DES: 93
SOR: -
1 Ponto de Status livre.

OU

FOR: 1
AGI: -
VIT: 28
INT: 99
DES: 92
SOR: –

Super Aprendizes

Agi

FOR: 85+5
AGI 95+5
VIT: 30+5
INT: 1+5
DES: 34+5
SOR: 2+5

Híbrido

FOR: 75+5
AGI 75+5
VIT: 75+5
INT: 1+5
DES: 35+5
SOR: 1+5

OU

FOR: 75+5
AGI 85+5
VIT: 1+5
INT: 61+5
DES: 40+5
SOR: 1+5

Instant Cast

FOR: 1+5
AGI 9+5
VIT: 1+5
INT: 99+5
DES: 99+5
SOR: 1+5

Perma Taekwons (Rankers/Eternos Taekwons)

Agi

FOR: 70~90
AGI: 99
VIT: 1
INT: 1
DES: 50~60
SOR: 1

For

FOR: 99
AGI: 70~90
VIT: 1
INT: 1
DES: 50~60
SOR: 1

Templário

Vit/Str | One-Hand sword Build

FOR: 93+7
AGI: 13+2
VIT: 73+7
INT: 27+5
DES: - 57+3

Shield Build

FOR: 84
AGI: 1
VIT: 99
INT: 1
DES: 47
SOR: 1

Sacrifice

FOR: 61
AGI: 1
VIT: 99
INT: 1
DES: 35
SOR: 1

Grand Cross Build

FOR: 4
AGI: 1
VIT: 93
INT: 95
DES: 41
SOR: 1

Casamento

Itens necessários

Homem

- 1,300,000 zeny
- Smoking
- Anel de Diamantes

Mulher

- 1,200,000 zeny
- Vestido de Casamento
- Anel de Diamantes

Depois de coletar todos os itens obrigatórios, você deve se dirigir para a Catedral, que fica a nordeste de Prontera, para dar início à cerimônia.

Procedimento

- Registre-se com a Encarregada de Casamentos.
- O noivo e a noiva devem estar em um grupo de 2 pessoas.
- A Noiva e o Noivo devem falar com o rei.
- O Noivo escreve o nome da noiva EXATAMENTE como aparece em sua tela.
- O rei os declara "marido e mulher" e seus trajes se tornarão roupas de casamento.
- O casal recebe as alianças de casamento, que permitirão usar novas habilidades. Todos os itens solicitados para o casamento ficarão com o NPC.
- O noivo deve digitar o nome de sua esposa corretamente. Senão fizer isso, todos os itens requeridos para o casamento serão perdidos.
- Recém-casados não poderão usar suas habilidades ou atacar por 1 hora. A velocidade de caminhada é reduzida pela metade por este período também. Mesmo se o jogador desconectar e conectar novamente, ele permanecerá sem ataque e com velocidade reduzida por 1 hora.

Habilidades

Os casais possuem habilidades para evocar seu parceiro e dividir HP/SP.

Alianças de Casamento

Elas são o símbolo de amor do casal, com características únicas que as diferenciam dos outros itens e equipamentos normais. Não podem ser vendidas, doadas ou trocadas e nunca vão aparecer na sua janela de troca ou venda. Alianças não podem ser colocadas nos carrinhos com intenção de venda e permanecerão para sempre no seu inventário, como uma lembrança constante.

Divórcio

Para se divorciar, você deve ir até Niflheim e pagar 2.500.000z.

Adoção

Se você já casou, é hora de pensar em um filho para alegrar sua vida. Pois é isso que a Adoção permite. Com o sistema, um casal pode ter um outro jogador como filho. Para isso, os pais devem ter atingido uma certa maturidade (Nível Base 70 ou mais) e a criança não deve ser de nenhuma classe 2-1 ou 2-2 ou transclasse de qualquer tipo.

- Passo 1: Os pais devem ter seus anéis de casamento equipados.
- Passo 2: O casal deve fazer um grupo, apenas entre si. Depois, devem convidar o personagem a ser adotado para o grupo.
- Passo 3: Um dos dois deve clicar com o botão direito sobre o filho para que a opção de adoção apareça.
- Passo 4: A criança deve aceitar o pedido. Quando ela fizer isso, o personagem ficará menor, indicando que agora é uma criança! Parabéns! Seu casal agora tem um filho!

Vantagens da Adoção

- Visual: ele fica bem menor, quase metade do tamanho de um personagem normal.
- Cavaleiros e Templários ganham um Peco Peco exclusivo e as Odaliscas ficam mais comportadas.
- Tamanho "Pequeno": armas com a carta "Esqueleto Operário" não vão funcionar contra elas em áreas de PVP ou nos Períodos de Guerra.
- Habilidades exclusivas
- Isenção do limite de 10 níveis de diferença para dividir a experiência com sua família.

Desvantagens da Adoção

- HP e SP do personagem serão 30% menores.
- Criação de itens, como armas e poções, terá chances de sucesso 30% menores.
- Uma criança não pode elevar atributos acima de 80.
- Nunca pode se casar ou renascer para se tornar uma classe Transcendental.

Quests

Quest é um tipo de evento permanente que existe dentro do jogo. Todas elas são comandadas por NPCs.

Todas as Quests possuem um sistema de funcionamento parecido. O NPC lhe pedirá alguns itens em troca de outro mais interessante, que variam de chapéus até equipamentos.

Existem seis tipos diferentes de Quests, de acordo com o item solicitado por cada um dos NPCs responsáveis por elas, porém, nenhuma delas é obrigatória para continuar jogando.

Bichos de Estimação

Apenas alguns monstros podem ser domesticados e, para isso, é necessário ter o item certo (ou ter o item a ser trocado pelo Item de Domesticação em certos NPCs).

Quando você tiver o item certo, procure o monstro.

Clique duas vezes nele e um alvo aparecerá. Coloque o alvo sobre o monstro e clique. (Se você for acertado ou se clicar em outra coisa que não seja o monstro, o Item de Domesticação será perdido!).

Uma roleta aparecerá, você deve clicar nela e esperar para descobrir se teve sucesso ou não na captura.

Se você teve sucesso, parabéns! Agora você é o dono de um Ovo.

Antes de abrir o ovo com uma "Incubadora de Bichinhos" (que é vendida por NPCs nas principais cidades, é melhor que você tenha alguma comida para alimentá-lo. Portanto, pesquise sobre o que ele gosta de comer. Pode ser bom pesquisar sobre que Acessório ele pode usar também, para torná-lo mais bonito.

Nunca deixe seu Bichinho com fome, mas também não saia entupindo ele de comida; bichinhos adoram aventuras e ficam muitos tristes se o dono deles morre.

Para ver se seu Bichinho está feliz, clique nele com o botão direito do mouse. Se você tratá-lo direitinho, ele começará a conversar com você.

Clãs

Um clã pode ser definido como um grupo com alguns benefícios e características muito especiais. Aprenda um pouco mais sobre ele:

Primeiro, você precisa de um item chamado Emperium. Você pode comprá-lo por 300 - 500k, ou encontrar em Orcs zumbis, Requiéns, Angelings, Besouro - Ladrão Dourado ou em Plantas Brilhantes.

Assim que o Emperium estiver com você, digite /guild "< Nome do clã >" sendo que < Nome do clã > é o nome que você escolher para o seu. Atenção: escolha com cuidado o nome do seu clã, pois ele não poderá ser mudado.

O próximo passo é criar um emblema para seu clã, que deverá ter 24 x 24 pixels, com formato BMP 256 cores. Caso contrário, ele não aparecerá. Atenção: para causar efeito de transparência, use o tom de rosa #FF00FF da tabela Pantone.

Em seguida, vá para o seu diretório do R.O., que geralmente se encontra em C:\Program Files\Gravity\RagnarokOnline\

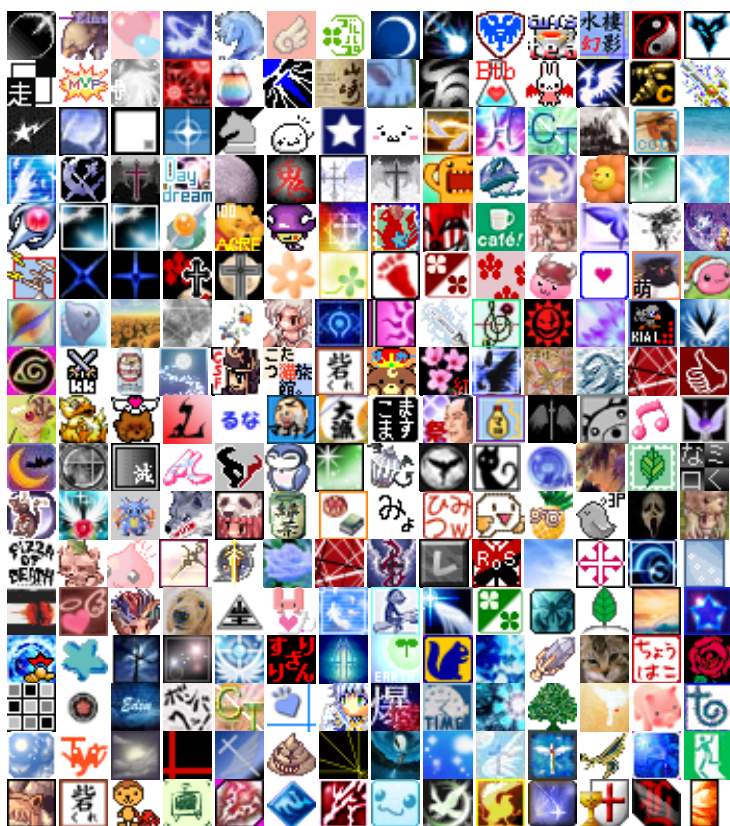
Nesse diretório, crie uma nova pasta chamada Emblem e coloque a imagem 24 x 24 dentro dela.

Para finalizar, entre no jogo, pressione Alt+G e a tela do clã se abrirá. Lá haverá uma pequena janela, onde você deve selecionar sua imagem de emblema. Atenção: ao contrário do nome do clã, seu emblema poderá ser mudado quantas vezes você quiser. Para isso, basta adicionar novas imagens à pasta Emblem. Em seguida, faça seu login novamente e seu emblema será visto por todos.

Emblemas de Guild

Todas as imagens estão em formato .gif, com exceção do símbolo da NBA e do Super-Homem.

Por Fhox:



Como deletar um clã

É muito mais fácil destruir do que construir, isso é um fato em nossas vidas, em Ragnarok não poderia ser diferente. Você pode estar cansado de ser líder de um clã e como dito anteriormente você não tem como passar a liderança do clã para ninguém, então o mais sensato seria deletar o clã. A seguir veja o que é necessário para deletar uma clã:

Na janela de Chat (onde você digita suas mensagens) digite o comando `/breakguild "Nome do clã"` (Você precisa ser o líder do clã para poder deletá-lo; Você deve escrever o "Nome do clã" exatamente como ele é e entre aspas por exemplo: `/breakguild "Black Crow"`. Precisa também expulsar todos os membros do clã para poder deletá-lo).

Maneiras de doar experiência

Cada clã possui uma política de doação de experiência. É comum os líderes conversarem com os membros sobre como será esse percentual será doado.

Lista dos modos mais comuns de doação de experiência:

- **Expedição:** Os membros do clã marcam um dia na semana para se reunirem e ir a alguma dungeon repleta de monstros fortes que deixam muita experiência e caçam juntos para aumentar rapidamente o nível do clã.
- **Dias pré-estabelecidos:** O líder do clã marca alguns dias na semana para que os membros cooperem com experiência. Por exemplo: Segundas e Quartas são os dias da semana em que os membros doam um maior número de experiência para o clã.
- **Semana sim, semana não:** Outro modo de fazer o clã subir de nível rapidamente, durante uma semana todos os membros doam um número X de experiência e na próxima semana não doam nada. O líder mantém esse ciclo até o clã alcançar um nível satisfatório.
- **Full time:** Os membros do clã doam todos os dias uma pequena parcela de experiência. Esse é o meu favorito, pois assim os membros não têm dificuldade em passar de nível e ainda cooperam com o clã.

Existem outros diversos modos, esses são os mais comuns, mas isso varia muito de clã para clã. Poderíamos classificar os graus de porcentagem da seguinte maneira mostrada na tabela:

1%	Muito baixa
3%	Baixa
5%	Normal
10%	Média
15%	Alta
16% a 30%	Muito alta
50%	Altíssima, usada com o único propósito de upar o clã de maneira supersônica

Tabela de exp/nível dos clãs:

Nível	Exp. Necessária	Nível	Exp. Necessária
2	2.000.000	27	652.000.000
3	4.000.000	28	704.000.000
4	8.000.000	29	758.000.000
5	14.000.000	30	814.000.000
6	22.000.000	31	872.000.000
7	32.000.000	32	932.000.000
8	44.000.000	33	994.000.000
9	58.000.000	34	1.058.000.000
10	74.000.000	35	1.124.000.000
11	92.000.000	36	1.192.000.000
12	112.000.000	37	1.262.000.000
13	134.000.000	38	1.334.000.000
14	158.000.000	39	1.408.000.000
15	184.000.000	40	1.484.000.000
16	212.000.000	41	1.562.000.000
17	242.000.000	42	1.642.000.000
18	274.000.000	43	1.724.000.000
19	308.000.000	44	1.808.000.000
20	344.000.000	45	1.894.000.000
21	382.000.000	46	1.999.999.999
22	422.000.000	47	1.999.999.999
23	464.000.000	48	1.999.999.999
24	508.000.000	49	1.999.999.999
25	554.000.000	50	1.999.999.999
26	602.000.000		

Guerra do Emperium

Por Eric Araki

“Sitiados. Eles acamparam do lado de fora da sala do Império, matando cada um de nós que ousasse sair ou tentasse retornar a nossa última linha de defesa. Cento e vinte poções brancas, quatro Cavaleiros, dois Bruxos, um Mercenário, um Ferreiro e um Sacerdote - muito menos que o suficiente para defender nosso forte e nossa honra de mais uma investida pesada. Eles estavam ali, do outro lado da porta. Era possível ouvir a respiração triunfante, sentir a sede de sangue daquela turba que sumia à distância de tão numerosa. Mas desistir não era uma opção.

“Mantenha-os longe do Império”, soou uma voz nos nossos conscientes. “Nosso clã ainda deve um favor à vocês. E está na hora de pagar nossa dívida.” E soube o que fazer.

– Homens, somos poucos e eles são muitos. Mas nós somos guerreiros, temos fogo correndo nas nossa veias, nunca fugimos de uma batalha. Hoje atiramos mais rápido que qualquer um, batemos mais forte que qualquer um! Não vamos ser derrotados, somos invencíveis! Às armas! Vamos dar aos deuses o Ragnarök!

Eles eram muitos, mas éramos maiores. O martelo dos Ferreiros fazia o chão tremer, os Cavaleiros lançavam-se em carga, escudo a escudo, como uma fortaleza. O Sacerdote mantinha os Bruxos vivos, e eles faziam o que deviam fazer. O Mercenário terminava o serviço e retornava às sombras. Tudo numa dança sincronizada. Tudo num intervalo de uma simples respiração. No instante seguinte vimos a bandeira de nosso aliado. Vimos sangue e glória. E então vimos a vitória.”

Fonte: Manga Ragnarök, nº. 7.

A Pedra Emperium

Ficha:

Nome: Emperium

Raça: Inseto

Elemento: Terra Nível 1

VIT: 80

DEF: 40

HP: 68.000

Imune à qualquer fonte de dano mágico.

Chance de Drop:

- Angeling: 0.4%.
- Bafomé: 5%.
- Ghosting: 0.3%.
- Besouro-Ladrão Dourado: 3%.
- Mímico: 0.03%.
- Orc Zumbi: 0.01%.
- Réquiem: 0.01%.
- Planta Brilhante: 0.01%.

Classes - Função

- Cavaleiros – Invencíveis: A habilidade [Provocar] cancela o tempo de conjuração de um Bruxo/Sábio. Seu principal ataque é o [Perfurar], pelo baixo custo de Sp e alto dano.

- Bruxos – Os Devastadores: Devem soltar o maior número de magias, e não tirar maior dano. Dar preferência a equipamentos que elevem a [Des], e não levar [Presilha da Cura] (Vitata), ela é inútil, e sim a [Presilha da Concentração] (Fen).

- Caçadores – Os Defensores: Sua função é instalar armadilhas. Usar armadilha Extenuante pra acabar com Bruxos e Sacerdotes. Usar [Chuva de Flechas] com arcos causadores de [Status].

- Mercenários – Os assassinos de Império: A pedra, Emperium, tem 56% de defesa. Um Mercenário de Crítico com uma [Jur Letal Trip.] (Esqueleto Soldado), ou uma [Jur Imunizante Trip.] (Caramelo), é o assassino perfeito de Emperuim's. Lembre-se que [Esconderijo] protege contra a maioria das magias.
- Sacerdotes – Os Imortais: Devem usar a habilidade [Santuário] na pedra Emperium, a única habilidade capaz de curá-lo. Devem proteger os Bruxos com a habilidade [Escudo Sagrado], e nunca deixar eles com 50% de Hp.
- Ferreiros – Os Incansáveis: Mammonita e Poção Branca são suas amigas. Sempre guarde Armadilhas e Poções Verdes no Carrinho.

Guerra do Emperium 2.0

Todas as regras que existiam na primeira versão continuarão valendo aqui. Os danos recebidos e infligidos não serão mostrados, alguns ataques sofrerão redução no dano e o sistema de alianças permanece.

Mas os castelos de Schwartzwald e Arunafeltz apresentam uma arquitetura totalmente diferente. A primeira grande diferença é a completa ausência de portais. Seus Bruxos e Arquimagos deverão se planejar melhor para montar áreas de “pré-Casts” eficientes, e você não terá uma surpresa amarga ao passar por um portal. Por esse motivo, classes menos efetivas nas Guerras atuais terão destaque novamente. Armadilhas de Caçadores, Arruaceiros invisíveis e outros.

Características gerais:

- Todas as regras de GdE são válidas
- A habilidade Salto não pode ser usada
- Não há portais dentro dos castelos
- Há barreiras protegendo pontos vitais dos castelos

Vantagens dos defensores

- Bandeiras inteligentes que os enviam diretamente para o lugar desejado
- Guardiões mais poderosos, capazes de barrar muitos invasores
- Sistema de Barricadas que permite criar pontos de defesa estratégicos

Vantagens dos atacantes

- O castelo todo ocupa apenas um mapa, acabando com os famosos “pré-Casts”
- As forças defensoras devem se dividir para não perder as Runas Guardiãs
- As barreiras podem ser destruídas por habilidades, diferentemente do Emperium

Runas Guardiãs

HP 120.000

DEF: 40

DEFM: 50

Tamanho: Pequeno

Elemento: Neutro

Toda fortaleza possui dois desses cristais localizados em pontos estratégicos. Eles são muito semelhantes ao Emperium por não se moverem, não atacarem e exigirem a “Aprovação Oficial” para serem atingidos. Mas as semelhanças acabam por aí: as Runas podem ser atingidas por habilidades de dano, magias e até mesmo Cura!

Enquanto as duas Runas estiverem ativas, não há esperanças em invadir o castelo. Elas criam uma Barricada especial, imune a todos os tipos de danos e que bloqueia completamente o acesso ao castelo. Ela só desaparece quando as duas Runas forem destruídas.

Para completar, qualquer membro do clã defensor pode reconstruir uma Runa destruída há mais de cinco minutos. Para isso, ele precisará de 30 Pedras, 1 Oridecon, 1 Elunium, 5 Gemas Azuis, 5 Gemas Vermelhas e 5 Gemas Amarelas para cada. Se as duas estruturas forem reconstruídas, a Barricada especial ressurgirá. Isso, entretanto, não remove os invasores que já tiverem invadido as áreas internas da fortaleza.

Reconstrução das Runas:

As pedras, Oridecons e Eluniuns são solicitados no início da reconstrução. Após esta fase inicial, é necessário que o membro da defesa fique atento às cores que brilham no centro de reconstrução. A cada brilho amarelo, azul e vermelho, será necessário que uma Gema correspondente seja selecionada. Se a cor errada for indicada o procedimento deve recomeçar.

Barricadas

HP: 600.000

DEF: 0

DEFM: 0

Tamanho: Grande

Elemento: Neutro

Além da Barricada especial gerada pelas Runas, toda fortaleza possui Barricadas comuns, localizadas em portões de salas importantes, e impedem completamente a passagem para as próximas salas. Para atravessar, os atacantes deverão destruir totalmente cada uma das seções da Barricada.

Esta não será uma missão impossível: as Barricadas são vulneráveis a todo tipo de dano, seja mágico ou causado por habilidades. Além disso, elas não impedem que você solte magias ou dispare contra defensores do outro lado da barreira.

Ao serem destruídas, as Barricadas não podem ser reconstruídas de forma alguma até o final do período de guerra – a não ser que outro clã tome o

castelo. Caso isso aconteça, o líder do novo clã proprietário pode gastar 30 Troncos, 10 Aços, 10 Emveretarcons e 5 Oridecons para reparar cada Barricada. Elas são restituídas de dentro para fora, o que permite proteger as Runas e o Emperium nesse meio tempo.

Reconstrução das Barricadas

Esta é uma tarefa exclusiva do líder do clã, que precisa ficar muito atento às dicas dadas pelo painel de controle. A cada frase, o líder deve escolher um material especial. Você precisará dos Troncos para reparar a moldura de suporte, Oridecons para melhorar a resistência do portão, Emveretarcons para segurar tudo junto, e Aços para reparar rachaduras.

- Se a moldura de suporte está muito avariada, escolha Tronco.
- Se a resistência geral do portão precisa ser reforçada, escolha Oridecon.
- Se você precisa soldar as rachaduras do portão, escolha Aço.
- Para assegurar que o portão está seguro, escolha Emveretarcon.

Guardiões

Não pense que desativar a Barricada especial vai ser uma tarefa simples. Cada Runa invoca automaticamente – isso mesmo, o líder do clã defensor não precisa fazer nada para ativar esta linha de defesa – uma quantidade de robôs Guardiões poderosos, do mesmo modelo encontrado no Vulcão de Thor. Quanto maior nível de defesa do castelo, maior o número de Guardiões. Se a Runa que o invocou for destruída, o robô desaparece.

Bandeiras

Um dos grandes trunfos dos defensores são as doze bandeiras espalhadas pelo castelo. Elas estão interligadas com outras doze bandeiras localizadas na Sala do Emperium, e garante o teleporte seguro para quase todos os pontos do castelo. Cada bandeira leva à outra de mesmo nome. A bandeira na frente do castelo leva diretamente à sala do Emperium.

Castelos e Feudos

Atualmente (12/07/08) existem 6 feudos, cada um com 5 castelos. São eles:

Feudo de Britoniah (Geffen)

- Arsulf
- Trapesac
- Ruaden
- Saffran
- Arima

Feudo das Valquírias (Prontera)

- Kriemhild
- Hrist
- Brynhildr
- Skoegul
- Gondul

Feudo de Luina (Aldebaran)

- Sirius
- Astrum
- Canopus
- Rigel
- Acrux

Feudo do Bosque Celestial (Payon)

- Palácio do Sol
- Palácio do Lago Sagrado
- Palácio da Sombra
- Palácio Escarlata
- Palácio da Colina

Feudo de Nithafjoll (Schwarzwald – WOE 2.0)

- Himinn
- Andlangr
- Vidblainn
- Hljod
- Skatyrnir

Feudo de Valfreyja (Arunafeltz – WOE 2.0)

- Mardol
- Syr
- Horn
- Gefn
- Vanadis

Aprimoramentos

Refinar é uma habilidade que os NPCs Ferreiros e Armeiros tem que serve para tornar um equipamento mais poderoso. Para isso, você deve encontrar os ferreiros que se encontram nas cidades e levar o equipamento a ser refinado. Ele irá lhe pedir alguns materiais e um valor em Zenys para tanto. Cabe a você optar por refinar ou não.

Um mesmo equipamento pode atingir até nível 10+ de refinação, ou seja, o item poderá ser refinado 10 vezes. Quanto mais vezes você refina um

equipamento, mais forte ele fica, porém, maior será a chance de se quebrar, por isso cuidado.

Armas

- Armas de nível 1:
 - Podem ser refinadas até 7 vezes, sem que corram risco de quebrar. O mineral necessário para o refino é o Fracon. Cada aprimoramento adiciona +2 de ataque.
- Armas de nível 2:
 - Podem ser refinadas até 6 vezes, sem que corram risco de quebrar. O mineral necessário para o refino é o Evertacon. Cada aprimoramento adiciona +3 de ataque.
- Armas de nível 3:
 - Podem ser refinadas até 4 vezes, sem que corram risco de quebrar. O mineral necessário para o refino é o Oridecon. Cada aprimoramento adiciona +5 de ataque.
- Armas de nível 4:
 - Podem ser refinadas até 4 vezes, sem que corram risco de quebrar. O mineral necessário para o refino é o Oridecon. Cada aprimoramento adiciona +7 de ataque.

Vestimenta, capa, calçado, capacetes e escudos

Podem ser refinadas até 4 vezes, sem que corram risco de quebrar. Acima de 4 vezes, seu equipamento terá alguma chance de quebrar, sendo que o truque para não quebra-lo é manter um tempo constante na refinação. O mineral necessário para o refino é o Elunium. Armeiros não podem refina-los. Cada aprimoramento adiciona aproximadamente +0,8 de defesa, lembrando que esta defesa é em porcentagem.

Cartas

Alguns dos itens mais valiosos de Rune-Midgard são as cartas. Alguns monstros podem deixá-las cair ao serem derrotados, mas isso acontece muito raramente. Cada carta tem atributos especiais que podem ser transferidos para armas e armaduras com espaços disponíveis (slots), adicionando novas capacidades únicas e poderosas.

Para usar uma carta, verifique na sua descrição a qual equipamento ela se encaixa. Por exemplo, a Carta Lunático deve ser combinada em Armamentos, então será necessário encaixá-la em uma arma que possua slots para cartas, como a Main Gauche [3] (3 indica o número de slots)

Ao clicar duas vezes na Carta, aparecerá uma lista de itens com vagas desocupadas nas quais a carta pode ser combinada (para a Carta Lunático, aparecerão as armas com vagas que você possui e que não estão equipadas no momento). Seu personagem não pode estar usando a arma que você deseja equipar com a carta no momento em que você realizar a operação.

Escolha um dos itens na lista com muito cuidado, pois uma vez combinados, a carta e o item nunca mais vão se separar. Com a carta

combinada, o equipamento ganha um adjetivo que o indica e, se tiver duas ou mais cartas iguais, ganhará um indicador de número (Ex.: Main Gauche [4] se tornará Main Gauche Talismã Quádruplo [4] com quatro cartas lunático).

Sites | Links (07/12/08)

Sites Oficiais:

- iRO – <http://iro.ragnarokonline.com>
- bRO – <http://levelupgames.uol.com.br/website/index.aspx?show=1>

FanSites:

- RO Empire – www.roempire.com
- Rune Nifelheim – <http://rune-nifelheim.com>
- Ragnarok no Seishi – <http://rns.gamona.de>
- Ragnarok HQ – www.ragnarokhq.com
- RagRox! – <http://ragrox.animehotbar.com>

Fóruns

- LUG – <http://sites.levelupgames.com.br/forum/ragnarok/forums>
- RO Empire forum – www.roempire.com/forums

Databases

- RO Empire - Database – <http://www.roempire.com/database>
- RO DataZone – <http://rodatazone.simgaming.net/>
- Ragnarok - Bando de Dados On-line – <http://www.dbro.com.br/>
- RO Card.de – <http://www.rocards.de/>

Calculadora de atributos

- Ragnarok Simulator – <http://www.ragnasim.net/>
- RO Calculator – <http://rode.doddlercon.com/db/calc/>
- Simn's Asura Calculator V2.0 – www.simn.de/asura

- Forger Calculator – http://tomcat1.s13.xrea.com/bs/calc_en.html

Calculadora de habilidades

- Simulador de Habilidades On-line Ragnarok – <http://www.gn0me.org/skillsim/>

Outros Links

- Character Simulator.com – <http://www.ragnarokcs.com>



Servidores Privados

Existem inúmeros servidores privados (também chamados de private servers ou "servidores piratas"), que geralmente oferecem itens customizados e outros elementos de diferenciação em relação aos servidores oficiais. Em parte, são servidores gratuitos, mas muitos possuem o sistema de "doações", no qual o jogador recebe recursos extras em troca de dinheiro real.

A execução de servidores privados, uma vez que utilizam emuladores de código livre (como eAthena ou o brasileiro Cronus) não são ilegais perante a lei brasileira (que não restringe a criação de produtos através de engenharia reversa). A ilegalidade na execução destes tipos de servidores dar-se-à mediante a utilização da marca registrada Ragnarök (de propriedade da Gravity Corporation) e, principalmente, na utilização do programa e dos gráficos deste mesmo jogo, que são de propriedade da Level Up! Interactive S/A em território brasileiro.

Comandos Avançados

Em alguns servidores privados são permitidos alguns comandos de GM's e Administradores. Os mais importantes e conhecidos são:

- @storage (armazém) – Abre o armazém.
- @go “nome científico do lugar (sem coordenadas)” OU “número” (ir) – O personagem se teleporta para o lugar escolhido. Os mapas de Ragnarok possuem um nome científico, e alguns mapas importantes, como cidades, possuem números.
- @warp “nome científico do lugar (com ou sem coordenadas)” (minhoca) – O personagem se teleporta para o lugar escolhido, porém, ele surgirá em qualquer parte do mapa, a não ser especifique-se as coordenadas.
- @jump (pular) – O personagem se teleporta para um lugar aleatório do mesmo mapa.

Eis uma lista de @warps, @go's e @jumps:

Cidades

- Niffen: nif_fild01/02
- Monk Guild: prt_monk
- Morroc: morocc
- Prontera: prontera
- Geffen: geffen
- Payon: payon
- Al de Baran: Aldebaran
- Juno: yuno

Calabouços, Cavernas, Labirintos e Torres

- Calabouço dos Orcs: Orcsdun01/02
- Calabouço de Umbala: um_dun01/02
- Calabouço de Kunlun: gon_dun01/02/03
- Calabouço de Amatsu: ama_dun01/02/03
- Caverna de Larva: yuno_fild03 (fora); mag_dun01/02 (dentro)
- Caverna de Payon: pay_dun00/01/02/03/04
- Torre do Relógio: c_tower1/2/3/4
- Calabouço da Torre do Relógio: alde_dun01/02/03/04
- Torre de Geffen: gef_dun00/01/02/03
- Pirâmide de Morroc: moc_pryd01/02/03/04/05/06; moc_prydb1 (Guilda dos Gatunos)
- Esfinge: in_sphinx1/2/3/4/5
- Ilha das Tartarugas: tur_dun01/02/03/04
- Labirinto Misterioso: prt_fild01 (fora) [140, 363 (para ficar do lado da entrada)]; prt_maze01/02/03 (dentro)

- Baylan: iz_dun00/01/02/03/04
- Navio Fantasma: treasure01/02

Glast Hien (GH)

- GH Prisão: gl_prison
- GH Cavalaria: gl_cas02
- GH Abadia: gl_church

Feudos

- Feudo de Prontera: prt_gld
- Feudo de Geffen: gef_fild13
- Feudo de Payon: pay_gld
- Feudo de ADB: ald_gld

Outros lugares

- Hunter Guild: in_hunter
- Xmas: xmas_fild01
- Kobold Map: gef_fild08
- Sorrateiro Map: moc_fild13
- Anolian Map: cmd_fild03
- Grand Orc Map: gef_fild14



Rankings

O Ranking de Ferreiros e Alquimistas é uma adição interessante para as evoluções de Mercadores. Ele está dividido em duas categorias, uma para Ferreiros/Mestres-Ferreiros e outra para Alquimistas/Criadores.

Ranking de Farmácia

Este sistema lista os 10 Alquimistas/Criadores mais habilidosos de cada servidor, baseando-se em conquistas extraordinárias na criação de poções. Eles podem conseguir pontos das seguintes formas:

- Fazer 3 Poções Compactas seguidas = 1 ponto.
- Fazer 5 Poções Compactas seguidas = 3 pontos.
- Fazer 7 Poções Compactas seguidas = 10 pontos.
- Fazer 10 Poções Compactas seguidas = 50 pontos.

Prêmio: Os Alquimistas/Criadores no Top10 ganharão um bônus especial. Todas as poções criadas por eles serão 50% mais efetivas que poções convencionais. Isso não se aplica à utilização de habilidades como Arremessar Poções. Para conferir o Ranking de Farmácia, digite o comando /alchemist.

Ranking de Forja

Este sistema lista os 10 Ferreiros/Mestres-Ferreiros mais habilidosos de cada servidor, baseando-se em conquistas extraordinárias na forja ou no aprimoramento. Eles podem conseguir pontos das seguintes formas:

- Forjar uma arma de nível 3 com três materiais extras = 10 pontos.
- Aprimorar uma arma nível 1, forjada por você, até +10 = 1 ponto.
- Aprimorar uma arma nível 2, forjada por você, até +10 = 25 pontos.
- Aprimorar uma arma nível 3, forjada por você, até +10 = 1000 pontos.

Prêmio: Os Ferreiros/Mestres-Ferreiros no Top10 ganharão um bônus especial. Todas as armas forjadas por eles garantirão +10 de dano certo, como se fossem armas "Muito Forte". Para conferir o Ranking de Forja, digite o comando /blacksmith.



Normalmente existe três tipos de botters: o “lvl maker” (que normalmente deixa o bot ligado 6-10 horas por dia), o “item maker” (também deixa o bot ligado 6-10 horas por dia) e o “passivo”, que só usa o bot quando não pode jogar.

Punição (No BRO)

30 dias de suspensão, perda de 40 níveis de base (caso o nível do personagem seja inferior a 40, ele será reduzido para o nível 1), perda de nível de classe proporcional aos pontos de base perdidos e perda de todos os zenys e itens de todos os personagens e da kafra

Bloqueio permanente pelo beneficiamento por bot, ou utilização de bot, por qualquer personagem da conta